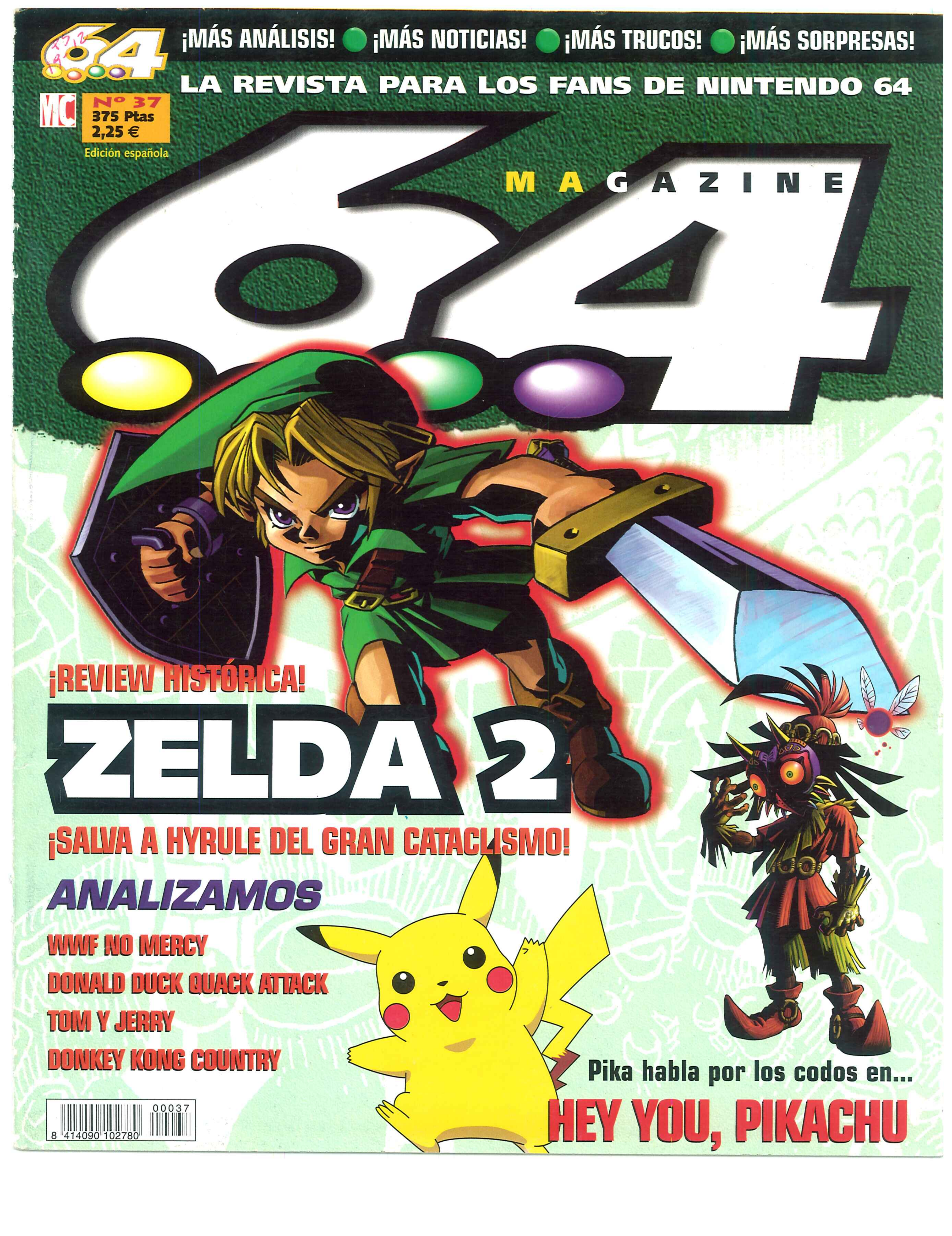


¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 37
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
¡REVIEW HISTÓRICA!
ZELDA 2
¡SALVA A HYRULE DEL GRAN CATACLISMO!
ANALIZAMOS
WWF NO MERCY
DONALD DUCK QUACK ATTACK
TOM Y JERRY
DONKEY KONG COUNTRY
Pika habla por los codos en...
HEY YOU, PIKACHU
8 414090 102780 00037



Este cupón puede salvar una vida. O contribuir a ello. Tu donativo ofrecerá esperanza a los enfermos de leucemia. Ayúdanos a salvar vidas.

Nombre y apellidos: ______________________ NIF: ____________

Domicilio: ______________________ Núm: ______ Piso: ______ Puerta: ______

Código Postal: ____________ Localidad: ______________________

Provincia: ____________ Teléfono: ____________ e-mail: ____________

Sí, ☐ **Deseo ser amigo de la Fundación**

Sí, ☐ **Deseo recibir más información de la Fundación**

Deseo colaborar en la lucha contra la leucemia con el siguiente donativo:

☐ ___ptas./___euro	☐ 1.500 ptas./ 9 euro	☐ 4.000 ptas./ 24 euro	☐ 8.000 ptas./ 48 euro	☐ 15.000 ptas./ 90 euro
☐ Cada mes	☐ Cada trimestre	☐ Cada semestre	☐ Cada año	☐ Aportación única

Tipo de donación:

☐ Donativo con cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ______________________

Número: ______________________ Fecha de caducidad ______ / ______

☐ Domiciliación bancaria. Código cuenta: ☐☐☐☐ / ☐☐☐☐ / ☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ____________

Firma

Recorte y envíe a: Fundación Internacional Josep Carreras, Muntaner 383. 08021 Barcelona. Si lo prefiere. puede enviarlo por fax al 93 201 05 88.
Los donativos a la Fundació Carreras son desgravables en el I.R.P.F. o en el impuesto de sociedades. Núm. Cuenta Bancaria: 0049 0329 76 291 05555 57



FUNDACIÓN INTERNACIONAL
JOSEP CARRERAS
PARA LA LUCHA CONTRA LA LEUCEMIA

c/ Muntaner 383, 2º 2ª . 08021 Barcelona. ☎ **93 414 55 66 - Fax 93 201 05 88**



Número 37 31 de enero
2001

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero y Mª José Soto

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Marti, J. J. Mussarra, Jaume Muñoz

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad
Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

ARI Asociación de Revistas de Información

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona



Lo que está en la sombra posee una fuerza.' Con toda su enigmática carga, este aforismo del escritor francés Jean-Jacques Schuhl proclama –sin pretenderlo- la potencia inigualable de los secretos como agentes de transformación y destrucción.

Los secretos. Tan huidizos y volátiles, que viajan a lomos de susurros; tan frágiles y vulnerables, que ni tras la muerte de quienes los guardan, están del todo a salvo. Se balancean en la oscuridad y el silencio, unidos de un hilo invisible a los extremos de la condición humana: la lealtad, la traición, el miedo, el honor...

Lo más fascinante de los secretos es que su invisibilidad nos da la medida de su poder. Pues así son ellos: tanto más temibles cuanto más esquivos y crepusculares. Da vértigo pensar que la realidad entera se sostiene en los secretos. Cada vez que uno sale a la luz, ésta se tambalea un poco; y acaso bastaría con airear tres o cuatro para que el mundo conocido se desplomara como un castillo de naipes.

En la era de la información, lo secreto ha reforzado su primacía sobre lo visible y lo tangible. La nueva economía se cimienta en el enigma: la seguridad en las transacciones on-line, las herramientas de encriptación, la privacidad en las comunicaciones...

No pocos imperios han levantado murallas hasta los cielos, excavado montañas de granito y hierro, o sacrificado ejércitos enteros para preservar un solo secreto del que emanaba toda su fuerza. Nintendo, un imperio contemporáneo, ha hecho del secretismo su señal de identidad. Es más: en estos momentos, su futuro depende de nuestra creencia en que la empresa guarda un secreto: Gamecube. Mientras Sega y Sony intentan seducirnos estas navidades con máquinas reales, Nintendo nos mantiene en vilo con una promesa.

Sony consiguió arruinar el despegue comercial de Dreamcast destapando un falso secreto: la PlayStation 2. En realidad, la consola era una fantasmagoría, pero la ilusión fue suficiente para disuadir a miles de personas de comprar la nueva consola de Sega. El éxito de la PlayStation 2, en cambio, no depende de las prestidigitaciones de Nintendo. Antes bien, es Gamecube la que debe despojarse del misterio que la envuelve. Y dejarse acariciar muy pronto, no con la imaginación sino con nuestras manos. De lo contrario, aquello que está en la sombra, acabará perdiendo su fuerza...

Por cierto, ¡felices fiestas!





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 37 31 de enero de 2001

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la página 6

SECCIONES

64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 30



SUMARIO

PLANETA 64
ÚLTIMA HORA
La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
2. MARIO TENNIS
3. MARIO PARTY 2
4. POKéMON SNAP
5. PERFECT DARK
6. POKéMON STADIUM
7. DONKEY KONG 64
8. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
9. SUPER SMASH BROS
10. RIDGE RACER 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Marketing Zéldico

Nintendo celebra por todo lo alto la llegada de Majora's Mask.

Link ha vuelto y -como puedes comprobar en nuestra review- está en muy buena forma. Y es que cada vez que enciendes tu cartucho de Majora's Mask los ojos te hacen chiribitas... Es por eso que a Nintendo España, como a Sabina, le sobran motivos para celebrarlo.

El primero motivo fue el propio lanzamiento, del que Nintendo se encargó de dar buena cuenta, haciendo llegar a los 70.000 usuarios de N64 que previamente habían enviado el cupón de *Ocarina of Time* con sus datos al Club Nintendo España, un kit promocional en el que el vendedor de máscaras de *Majora* te ponía en antecedentes sobre lo que estaba pasando en Términa y te hacía entrega de un libro para que pudieses conocer a todos los nuevos personajes de la aventura de Link.

Pero eso no es todo. Si has visto la tele, has ido al cine, has comprado revistas o has puesto la radio últimamente te habrás cruzado con el maravilloso mundo de *Zelda*.

Ahora, además de fardar de tener el segundo mejor juego de todos los tiempos, podemos disfrutar del fascinante spot televisivo que lo promociona. ¿Acaso no se te cae la baba cada vez que ves cómo la luna de Términa se acerca peligrosamente al edificio en el que un chico juega entusiasmado a *Majora's Mask*? Y después las estupendas imágenes del juego (nada de secuencias de vídeo) que dejan patente la calidad del título... Material de primera.

Y ahí no acaba la cosa, pues en 1.600 salas de cine de toda España se está pasando un spot de Centro Mail (en colaboración con Nintendo) protagonizado por uno de los personajes de *El Milagro de P. Tinto* (sí, ése que tanto te sonaba era uno de ellos) en el cual se nos invita a entrar en el maravilloso mundo de los videojuegos, entre los cuales no podía faltar *Majora's Mask*.

Y es que ahora *Zelda 2* es famoso hasta en las discotecas: la compañía discográfica Blanco y Negro realizará un sorteo de 500 cartuchos de *Zelda 2* entre todos los que se hagan con una copia de su nuevo recopilatorio, *Hardcore Total*.

Por último, si además de nintendero eres cibernauta, puedes visitar las sedes web de dos compañías muy especiales: Z-Science (www.z-science.com) y Radio Zelda (www.radiozelda.com), las cuales se usaron para promocionar en Norteamérica el lanzamiento de *Majora's Mask* (como en su día hicieron con *Perfect Dark*).

Desde luego, si después de todo este despliegue hay alguien que todavía pone cara extraña cuando oye el nombre de Majora es que no es de este planeta (ni de Términa, claro).

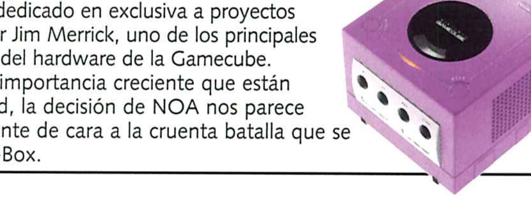
La Gamecube se conecta

NOA tiene planes on-line para la nueva consola de Nintendo.

Pese a que ni Nintendo Japón ni su director, Yamauchi, hayan dejado claro que la Gamecube saldrá al mercado con posibilidad de conexión, en Nintendo América (NOA) ya se han puesto a trabajar en ello.

Los rumores apuntan a que NOA ha creado un nuevo departamento en su sede dedicado en exclusiva a proyectos online que está dirigido por Jim Merrick, uno de los principales supervisores del desarrollo del hardware de la Gamecube.

Teniendo en cuenta la importancia creciente que están tomando los juegos en red, la decisión de NOA nos parece muy acertada, especialmente de cara a la cruenta batalla que se avecina con la PS2 y la X-Box.





Más poképelículas

Ya se ha anunciado en Japón la cuarta entrega fílmica de las aventuras de Pokémon.

Hace un par de meses te presentábamos a Celebi, el Mew de los cartuchos Oro y Plata para entendernos. Pues bien, en Japón se ha convertido en un personaje tan famoso que ya tiene su propia película.

Esta nueva entrega para las salas de cine de las aventuras de los Pokémon se titula "Celebi: Toki wo Koeta Sogu" (Una criatura futurista) y habla de los poderes para viajar en el tiempo de este extraño Pokémon. Además, en este film aparecerá por primera vez, también, un nuevo miembro del Team Rocket, Vicioso. La película, al igual que las anteriores, estará acompañada de un corto, en este caso protagonizado por Pikachu, bajo el título de "El escondite de Pikachu", y aparecerá en Japón en julio del próximo año. Como siempre, nosotros tendremos que esperar bastante más.



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿De qué va Carnivalé, la película?
Un grupo de inocentes e indefensos niñitos que juegan en la playa se ven atrapados en un siniestro parque de atracciones. Si no logran salir de allí, permanecerán cautivos para toda la vida.



¡Vaya! ¿Y el argumento del juego es el mismo que el de la película?
En el modo aventura sí, aunque también dispondrás de otras opciones, como el modo carrera, en el que podrás competir contra un amigo o contra la CPU sin tener en cuenta cómo evoluciona el argumento.



LA FICHA	
CARNIVALÉ	
DE:	*Vatical*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1/2*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



Fíjate en ese mapa del recorrido y verás la barbaridad de curvas en ángulo recto que te esperan. ¡Qué horror!

Nuestro héroe no tiene un aspecto muy hercúleo, que digamos. Seguro que se frustra con esa máquina que mide la fuerza. Pobre.

Carnivalé no tiene mala pinta pero, ¿de qué va, exactamente?



Carnivalé

La vida es un carnaval.

Cuando creíamos que las ferias Spaceworld y ECTS habían exprimido todas las sorpresas de la N64, Vatical acaba de sacarse un as de la manga. *Carnivalé* está basado en una película de animación de un colega de Tim Burton, su protagonista es un payaso llamado Cenzo y es algo muy, muy raro.

Al igual que aquel primer nivel de *Rocket: Robot On Wheels*, *Carnivalé* está ambientado en un espeluznante parque temático en el que, si dispones de cierta cantidad de monedas, podrás disfrutar de las atracciones, que no son muchas... Para ser concretos, cinco, entre las que destacan el tren fantasma y una excursión por el alcantarillado infestado de ratas; pero por suerte vienen acompañadas de un montón de minijuegos que incluyen aquellas máquinas que ponen a prueba tu fuerza y el tiro al pato.

Y hasta aquí puedo leer, como decía Mayra. Según parece, las atracciones de *Carnivalé* se juegan de una forma parecida a *Mario Kart* –hay armas que recoger para luego utilizarlas contra tus rivales CPU– pero los horribles giros de 90º en alguna de las pistas acaban por frustrarte las carreras. Esperamos tener más información el mes que viene.



El tiro al pato se complica con estos cacharros que suben y bajan. ¡Dispara!



Nos recuerda a Rocket, si no fuera por el ambiente tan siniestro...

Todo tiene un aire que recuerda a Tim Burton.



Star Wars Battle for Naboo

Una secuela con tintes de precuela.

Los de Factor 5 han permanecido callados como tumbas desde que nos pusieron la miel en los labios con *Battle for Naboo* en el E3. Seguro que estaban demasiado ocupados con aquella estupenda demo del juego Star Wars para Gamecube. Este mes han reaccionado y nos han enviado nuevas imágenes del juego, que han acelerado nuestro ritmo cardíaco.

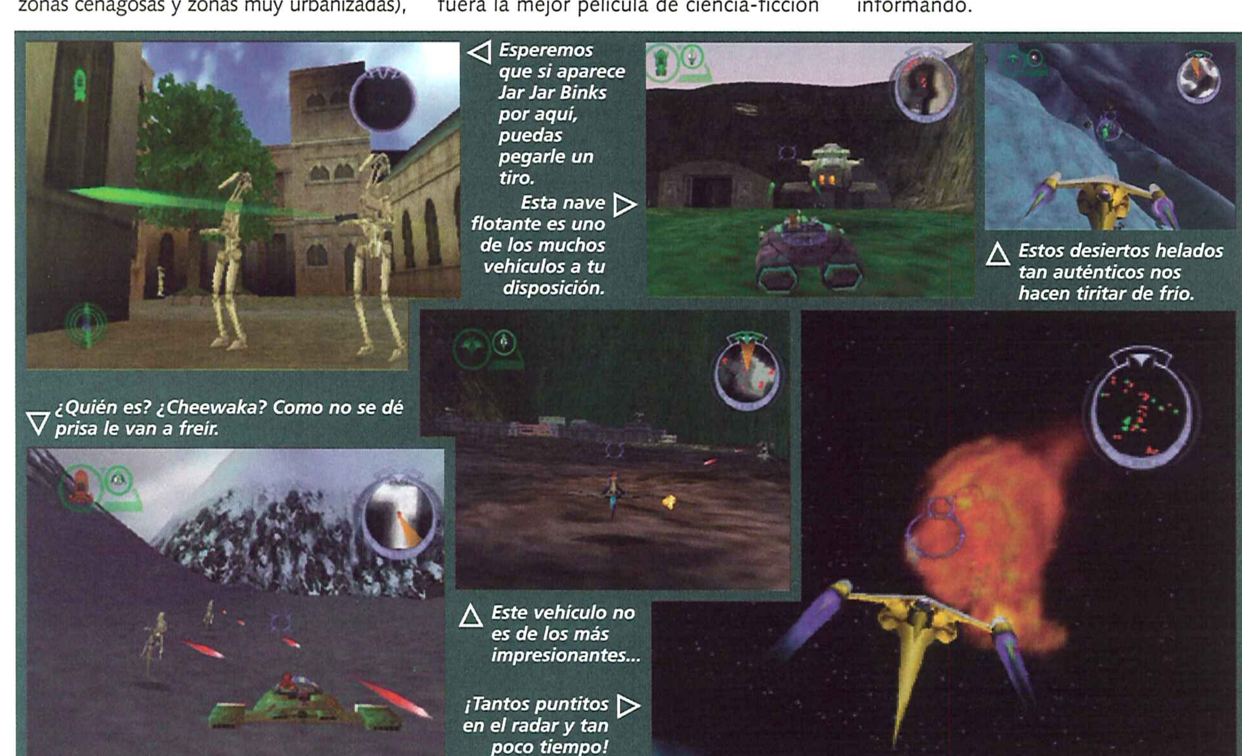
Aunque tiene como escenario el planeta Naboo en lugar de Tatooine, y el protagonista es un tal Gavin Sykes (en su casa le conocerán) en vez de Luke Skywalker, *Battle of Naboo* es, básicamente, *Rogue Squadron:* segunda parte. Dispones de una amplia variedad de vehículos que pilotar (esta vez, de la peli Star Wars: Episodio 1) y de gran cantidad de áreas por las que moverte (zonas verdes, zonas cenagosas y zonas muy urbanizadas), a lo que hay que añadir el lote de misiones, que son de lo más diverso: desde organizar un asalto a la base enemiga en una nave acuática de Naboo a derribar hordas de androides STAP con tu láser.

Los escenarios multiclimáticos de Naboo nos llegan con los mismos gráficos imponentes en alta resolución que hicieron de *Rogue Squadron* un festival visual. Kilómetros y kilómetros de verdes colinas, desiertos helados y pantanos tenebrosos; todo parece extraído directamente de la película. La gama de vehículos de tierra nos permite deducir que, esta vez, los parajes locales estarán más a tu alcance que nunca; y si esto no te parece suficiente, déjanos que te digamos que también podrás salir de la órbita de tu planeta e irte al espacio a combatir.

Puede que Star wars: Episodio 1 no fuera la mejor película de ciencia-ficción de todos los tiempos, pero se nos hace la boca agua ante la perspectiva de montarnos en un Naboo Starfighter y atacar la nave de control de la Federación hasta que vuele en mil pedazos. En cuanto dispongamos de más novedades te seguiremos informando.



△ *Esta vez no vas a necesitar aquel críptico código ?HALIFAX? para poder pilotar una nave Naboo Starfighter.*



▽ *¿Quién es? ¿Cheewaka? Como no se dé prisa le van a freír.*

◁ *Esperemos que si aparece Jar Jar Binks por aquí, puedas pegarle un tiro.*

Esta nave flotante es uno de los muchos vehículos a tu disposición. ▷

△ *Estos desiertos helados tan auténticos nos hacen tiritar de frío.*

△ *Este vehículo no es de los más impresionantes...*

¡Tantos puntitos en el radar y tan poco tiempo! ▷

P & R

¿Rápido y vertiginoso?
Pues sí. La velocidad no era el punto fuerte de Rogue Squadron, pero Battle for Naboo parece dispuesto a solventarlo e incluye bajadas en picado por la superficie del planeta para escurrirte por los huecos de los edificios y disparar a las patrullas de a pie de la federación.

Suena complicadillo...
Ya, pero por suerte, el juego cuenta con lo que han bautizado como "nivel dinámico de dificultad". Consiste en que el juego detectará si te está costando mucho completar un nivel y entonces reajustará la precisión y la IA de los malos para compensar un poco el asunto. Por el contrario, si el juego te resulta demasiado fácil, las cosas se complicarán un poco más.



¿Y qué pinta tiene? ¿Está bien?
Para serte sincero, no es muy distinto de Rogue Squadron, aunque existen algunas mejoras, como la iluminación a tiempo real que hace que vehículos y paredes reflejen el brillo de los láseres, las explosiones y la propulsión de los motores, o que desaparezca aquella niebla que asoló algunos niveles del antecesor de Battle for Naboo. Si además eres el flamante poseedor de un Expansion Pak, verás que Battle for Naboo le saca mucho jugo al charrito...



LA FICHA

BATTLE FOR NABOO	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

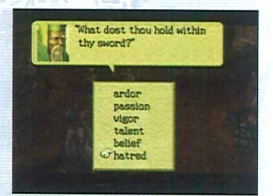
GO! GO!



¿Cómo han tardado tanto en terminarlo?
Un juego con tantos detalles les ha llevado tres años a los desarrolladores, y eso sin contar la traducción del japonés al inglés. Su homólogo en SNES, Tactics Ogre, también tardó lo suyo.



¿Hay mucho rollo místico?
Efectivamente. Al principio se te pregunta por aspectos de tu vida y a qué dioses honras, más unas cuantas cuestiones morales. Tus respuestas dictaminarán la progresión general de la historia.

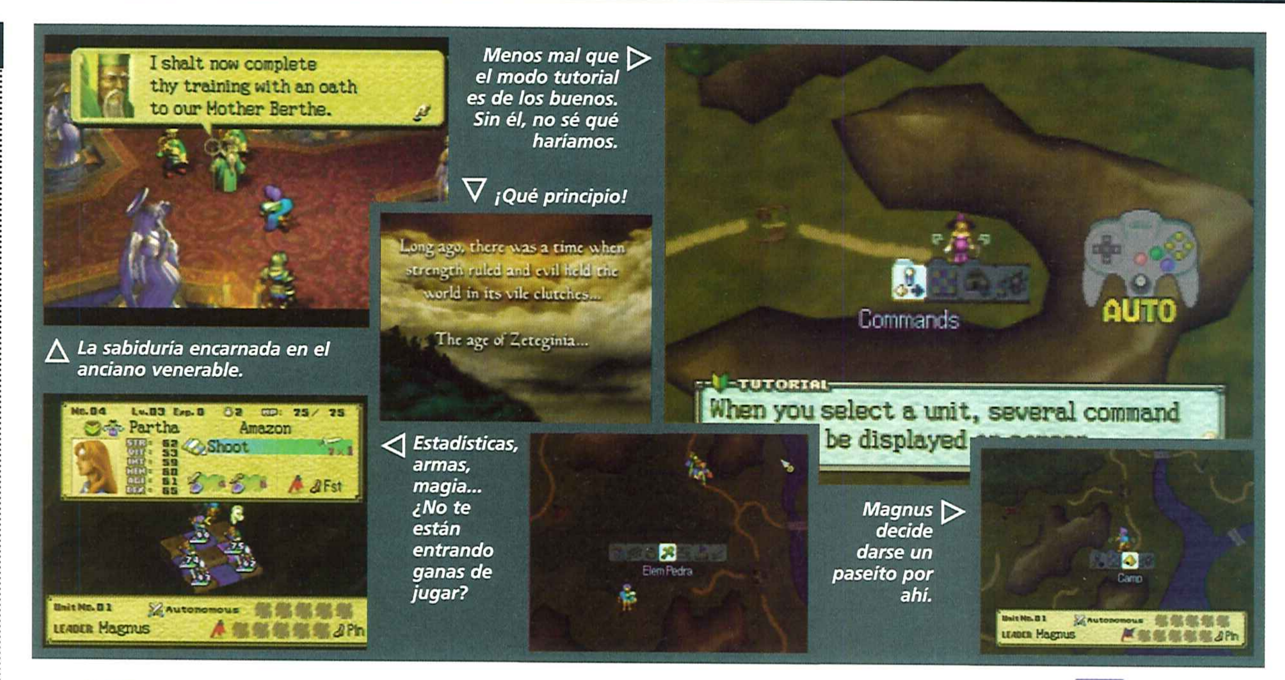


Tiene buen aspecto, ¿cierto?
Sí. Es una pena que no haya planes de lanzamiento en nuestro país. En fin, todo lo bueno se hace esperar. Mientras llegue...



LA FICHA

OGRE BATTLE 64	
DE:	*Atlus*
TAMAÑO:	*320Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*No*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



Menos mal que el modo tutorial es de los buenos. Sin él, no sé qué haríamos.

¡Qué principio!

La sabiduría encarnada en el anciano venerable.

Estadísticas, armas, magia... ¿No te están entrando ganas de jugar?

Magnus decide darse un paseíto por ahí.

Ogre Battle
Person of Lordly Calibre

¿Llegará algún día a nuestro país?

Se trata de un RPG de primera que ya está a la venta en Japón y en los Estados Unidos. En la redacción estamos mandando ondas telepáticas a ver si nos llega prontito...

Empiezas en plan humilde, como un graduado más de la academia, y te enzarzas en una historia llena de traiciones, enredos e intrigas de altos vuelos. Historias que transcurren paralelas a la acción del menú, que no deja lugar al aburrimiento. No tendrás que ser un cerebrito para distribuir equipamiento, formar grupos de personajes y mandarlos a luchar contra el enemigo.

Algunas escenas animadas a lo *Final Fantasy* te guiarán en el arte de dirigir docenas de grupos a la vez, y de decidir formaciones, equipamiento e instrucciones tácticas como '¡atacad al cabecilla¡' o '¡vámonos de aquí!'. Durante el combate, una barra va avanzando y te permite efectuar desde maniobras especiales hasta magia de la más poderosa.

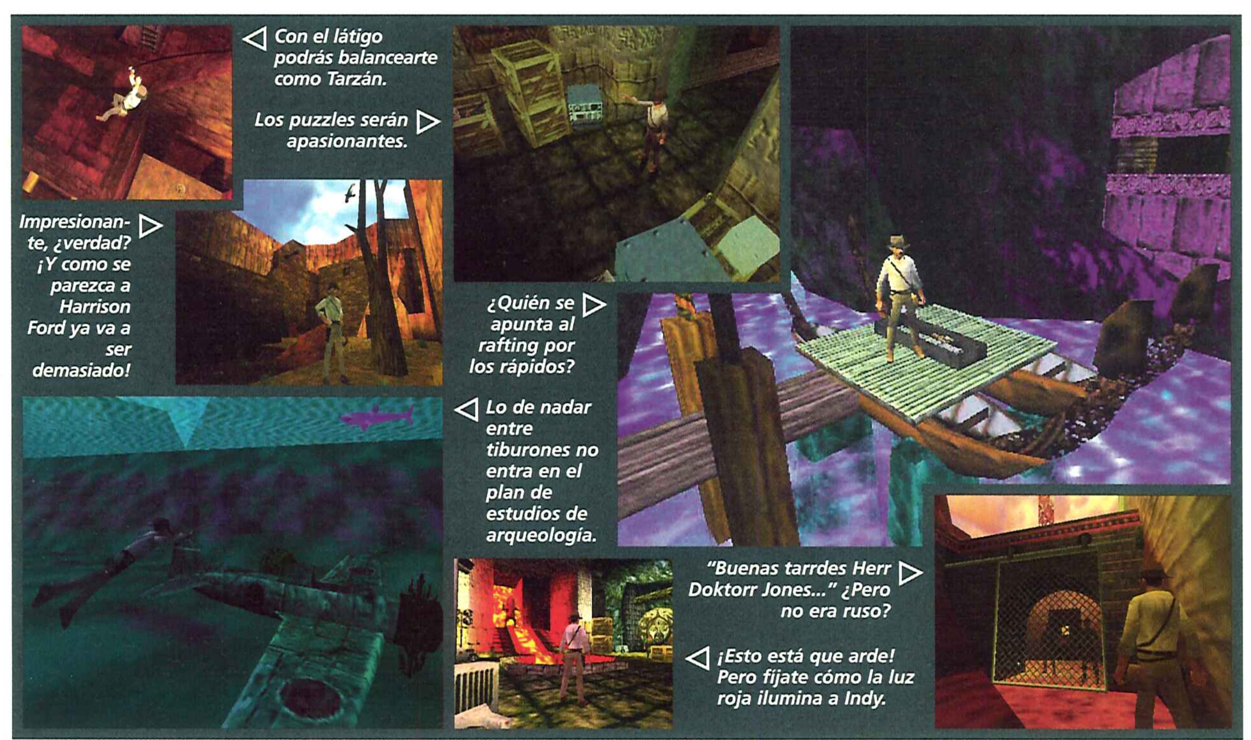
Ogre Battle es lo más opuesto a ese tipo de juegos que te machacan los dedos. Podrás pasarte horas y horas pensando a quién entregarle el nuevo y mejorado escudo mágico, o dándole vueltas al plan estratégico. Además, sus temas son para adultos, con lo que seguro que si el juego llega a estrenarse por estos lares, no será apto para todos los públicos. De momento, sigue la incógnita sobre su lanzamiento, pero estaremos atentos por si salta la liebre.



Hay tanto diálogo que nos lloran los ojos, pero da igual.

El resultado del combate dependerá de la organización de tus tropas.

Estos hombrecillos esculpen la "N" del logo en un bloque de piedra.



Con el látigo podrás balancearte como Tarzán.

Los puzzles serán apasionantes.

Impresionante, ¿verdad? ¡Y como se parezca a Harrison Ford ya va a ser demasiado!

¿Quién se apunta al rafting por los rápidos?

Lo de nadar entre tiburones no entra en el plan de estudios de arqueología.

"Buenas tarrdes Herr Doktorr Jones..." ¿Pero no era ruso?

¡Esto está que arde! Pero fíjate cómo la luz roja ilumina a Indy.

Indiana Jones and the Infernal Machine

El aventurero del látigo da el salto a la N64.

Hemos pasado olímpicamente del arca perdida y nos hemos ido en busca de nuevas imágenes. Aquí las tienes. Es evidente que confirman que Indy goza de un aspecto increíble.

El argumento sigue la línea de las películas: la agente de la CIA Sophia Hapgood advierte a Indy que el científico soviético Gennadi Volodnikov está husmeando por los alrededores de la Torre de Babel en busca de muestras de un portal a otra dimensión. Como manda la tradición videojueguil, en tus manos está evitar que el malvado científico soviético lo consiga. ¿Cómo? Recogiéndolos tú antes que él. Muy al estilo *Tomb Raider*, sólo que, si todo sale como se espera, Indy va a darle cien vueltas a la Croft.

¿Ves la configuración de los botones C? Hercules la empleó y es heredera de Ocarina of Time. ¡No nos digas que no lo sabías!

Los botones C manejan los ítems y las armas (como en *Zelda*), y apuntar con Z también nos remite a la obra maestra de Miyamoto. Recuerda que *Hercules*, analizado el mes pasado, empleaba la misma técnica, aunque su efectividad era bastante limitada. Esto es otra historia, ya que los desarrolladores de Indy, Factor 5, tienen una sólida reputación en cuanto a calidad y jugabilidad.

Deambularás por varios escenarios inmensos –como muestran las imágenes– enfrentándote a gran variedad de enemigos y recogiendo todos los diamantes y gemas ocultas. Estamos muy intrigados con las secuencias de acción que nos deparará el juego: la vuelta en la vagoneta de la mina, las persecuciones en jeep y el rafting por rápidos. ¡Qué ansias!

Indiana Jones and the Infernal Machine llegará al mercado estadounidense a finales de año, pero aún no hay fechas para su distribución en nuestro país. Estaremos alerta.



¡Esto son aventuras y lo demás son paparruchas, hombre! ¡Qué suene la musiquilla!

P & R

Oye, el juego de PC no valía nada.
Tienes razón; su torpeza de movimiento y su pésima detección de colisiones le hundieron. Por suerte, y gracias al stick analógico y a apuntar con Z, estos defectos se han borrado del mapa.

¿Habrá muchas armas?
Sí, aparte del clásico látigo de Indy, estamos ansiosos por probar las siguientes: (por orden de menos a más devastadoras) la pistola, la metralleta, las granadas, el bazuca y las cargas explosivas como las de Half-Life para PC y Dreamcast.



Pinta bien, pero ¿qué tal suena?
Tratándose de Factor 5, seguro que va a sonar de maravilla. Son los responsables del sonido de Rogue Squadron, entre otros trabajillos. Verás como la melodía será Lucasiana y los efectos prometen ser de órdago.

¿Y Harrison Ford no sale?
Incluir al señor Ford en el proyecto hubiera sido más caro que el proyecto en sí. Pero el argumento será de primera, cargado de chistes y comentarios divertidos.



FICHA

INDIANA JONES

DE:	LucasArts
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:

Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





◁ Los bolos. Hasta un niño puede hacerlo.

▽ Encontrarás puzzles en cada zona.

△ Están todos los renacuajos de la serie.

▽ Se juega por turnos, no vale colarse.

△ Sin el mapa, sería muy fácil perderse. Como en los parques temáticos de verdad.

◁ El monorrail une todas las secciones del parque. ¡Eh, los niños no pueden ir solos!

Rugrats in Paris

¿De dónde vienen los niños?

Aprovechando el estreno de la película de dibujos, de cara a la próxima primavera, los de THQ están preparando una adaptación de *Rugrats in Paris* para la N64. En la feria ECTS tuvimos ocasión de jugar un ratito con Chucky y sus amiguetes, lo suficiente para darnos cuenta de que es un híbrido de minijuegos y exploración estilo plataformas.

Lo más logrado del juego es la visión en tercera persona y desde atrás; el resto es sencillo, por no decir simplón: dar vueltas por el parque de atracciones y recoger fichas rojas que están esparcidas por la zona. Si las recoges, podrás cambiarlas por ítems en la tienda. Si sigues las indicaciones de las atracciones la cosa se vuelve más divertida.

Hay 16 minijuegos –más una cantidad de extras todavía no especificada–, todos ellos miniversiones de las atracciones de feria de toda la vida: lanzar bolas a objetivos que se mueven, los autos de choque... Al completar los minijuegos ganas una ficha de oro y necesitas 16 para conseguir el Cibercasco, esencial para enfrentarte al jefe final del juego, Reptar.

Dar vueltas por el parque e ir descubriendo las atracciones tiene que ser divertido. Nos encanta la idea de cuchichear todo lo que podamos entre casetas y atracciones. Como se puede apreciar en las capturas, es fiel a la serie de dibujos. Seguiremos informando en los próximos meses.



▽ ¡Oye! ¡Esto de los autos de choque nos gusta!



△ Es simple, pero si la fórmula funciona, ¿para qué cambiarla?

P & R

Se supone que va a ser auténtico.
Sí. Música, sonido, voces, actores... Todo está aquí. Incluso aparece un nuevo personaje llamado Kimi, que saldrá en la peli.

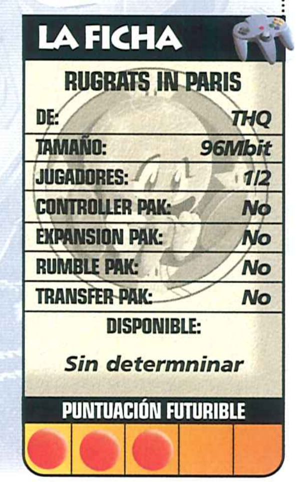
Cuéntame más sobre alguno de los juegos.
Vale, mira: jugamos a uno en el que tienes que hacer rodar unas bolas por una pista (como en los bolos), pero botan y caen por distintos agujeros según tu nivel de precisión. Eso determina tus puntos.



El último juego Rugrats no era muy bueno, ¿no?
Pues no. Analizamos Rugrats Treasure Hunt en nuestro número 23 y su jugabilidad era bastante aburrida, por no hablar de la animación, que era horrorosa. Parece que éste va a ser mucho mejor.

***Rugrats in Paris* es un juego para niños, ¿no?**
Aunque a primera vista no lo parezca, y a pesar de su potencial durabilidad, si tu edad es de dos cifras mejor que te lo pienses dos veces antes de comprarlo.

LA FICHA



RUGRATS IN PARIS	
DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Las partes tipo noticiario televisivo de Ultimate War son terriblemente realistas; la cámara en movimiento tiembla con cada proyectil que se dispara.

Aquí vemos las tropas aerotransportadas preparándose para dejar caer un regalo -puede que sea incluso un regalo nuclear- directamente en el regazo del enemigo.

Ultimate War

Al final la guerra sirve para algo.

El 64DD no ha cuajado en Japón, pero *Ultimate War*, un simulador de batallas por turnos originalmente pensado para el malogrado disco accesorio de N64, está bien vivo, con toda la Tercera Guerra Mundial metida en un sólido cartucho de 256Mbit en lugar de en un macizo disco de plástico.

Lo sustancioso de *Ultimate War* es que sigue deliberadamente el estilo de los juegos de estrategia de la vieja escuela, opuesto directamente a *Command & Conquer* y derivados. Tienes todo el tiempo que quieras para decidir dónde colocar los tanques, tropas y aviones Europeos y Japoneses en el mapa mustiamente iluminado, después de lo cual toca esperar a que el ordenador se piense su siguiente movimiento. Sin embargo, la espera vale la pena; al final de cada turno, se te obsequia con las imágenes -desde una cámara móvil tipo informativo televisivo- de atmosféricas batallas realmente sobrecogedoras.

El hecho de que Ultimate War ocupe un sector muy especializado del mercado hará que los jugadores europeos difícilmente reciban una versión PAL del título, pero en poco más de un mes en Japón sí que se estarán librando encarnizadas batallas. Cuando esto pase os informaremos con más detalle.



Casi toda la lucha se lleva a cabo en las tierras de Japón, pero hay numerosos mapas adicionales.

Se acercan tanques rojos. Se prepara una lucha, lo cual significa más secuencias de batalla magníficas.

P & R

¿Cómo dices? ¿'Cámara televisiva en movimiento'?
Sí. La cámara hace zooms y panorámicas, recreando perfectamente los reportajes sobre el terreno, y hasta se agita con mucho realismo cuando el cameraman sube corriendo a una colina para conseguir una toma de una batalla en curso.



¿Y es bonito?
Tropas de tierra que se arrastran, tanques que escupen proyectiles y hasta explosiones nucleares... todo está reproducido con un nivel asombroso de detalles. Y si le añadimos un movimiento de cámara tan auténtico, el resultado es sorprendentemente similar a las secuencias de guerra reales.



¿No había planes sobre un modo online?
Sí. Hasta cuatro poseedores de Ultimate War de cualquier rincón de Japón hubieran podido enfrascarse en una batalla en línea usando Randnet, el servicio de Internet del 64DD. Pero esa posibilidad se ha desvanecido ahora que el juego ha pasado al formato cartucho.

LA FICHA

ULTIMATE WAR

DE:	Seta
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE: *Sin determinar*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Ya es oficial: ***Resident Evil: 0*** no se desarrollará para la N64. "La decisión de cancelación se tomó a causa de las limitaciones técnicas de la N64", según la versión oficial, un poco extraña teniendo en cuenta lo bien que se adaptó Resi 2. Pero afortunadamente RE:0 está pensado para Gamecube, y tendría que estar listo para el lanzamiento en julio de la máquina en Japón.

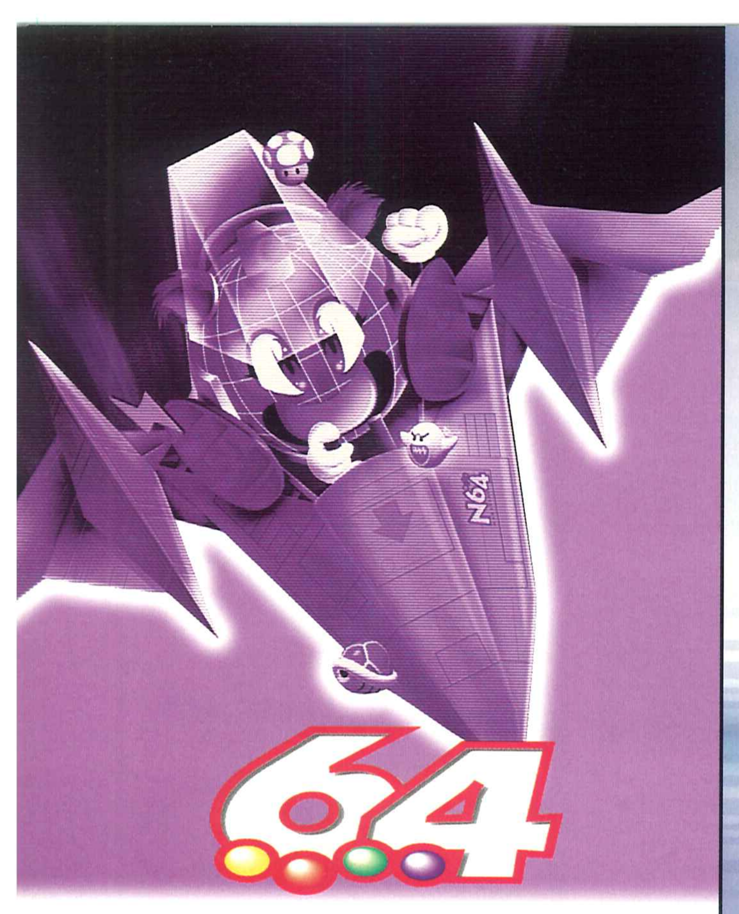
Tras las decepcionantes noticias del mes pasado, según las cuales ***Spider-Man*** podría lanzarse sólo en Estados Unidos, aquí va un golpe para nuestros colegas transatlánticos. ***Taz Express***, el plataformas de Infogrames que analizamos en nuestro número 33, no tiene lanzamiento americano previsto. Pobrecitos...



Si estabas pensando en correr a la tienda en Navidad a hacerte con tu copia de ***Paper Mario***, debes saber que hay noticias decepcionantes del cuartel de Nintendo. El juego se ha retrasado hasta un lanzamiento en America 'previsto' para principios de 2001, lo cual significa inevitablemente que no se verá en nuestro país hasta Semana Santa o incluso más tarde. Y lo mismo ha pasado con ***Pokémon Puzzle League***, también previsto para diciembre en un principio. Por suerte, nos queda ***Majora's Mask***.

La línea de productos de Vatical Entertainment, que estaba a reventar de títulos para N64, ha sufrido retrasos en todas las fechas de lanzamientos. Excepto ***VR Powerboat***, el prometedor juegos de carreras acuáticas visto en el último E3, que ha sido cancelado. Sin embargo, ***Polaris SnoCross, SeaDoo HydroCross y Carnivalé*** (el escalofriante juego tipo parque de atracciones del que tienes una preview en la página 8) tienen prevista su aparición en Europa (aún sin fecha). El mes que viene hablaremos más de ellos.

Por último, Nintendo ha confirmado una fecha de lanzamiento de ***Mario Party 3*** en Japón (7 de diciembre de 2000), o sea que, en teoría, podemos esperar echarle un vistazo en nuestro país a mediados del año que viene.



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¡Qué caprichoso! Deberían restaurar la 'mili', a ver si en el cuartel te quitan tanta tontería.



◁ Los vigilantes de las minas han puesto en peligro a la encantadora Christmas Jones.

Fíjate en los detalles de esa mesa. ▷

¡Se nos ha puesto gallito el calvorotas! Veremos quién ríe el último... ▽

△ Movida en el astillero. Los malos ponen a prueba su puntería: ten cuidado.

Con las gafas de rayos X uno se siente tan aventajado que hasta le da corte... ▷

THE WO NOT EN

LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH	
DE:	EA/Eurocom
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	





Algo nos dice que esto no es lo último que vas a saber del malvado Renard. ▽

Buscar lugares donde ponerse a cubierto es vital en TWINE. ▷

△ Dispara a los pósters del metro, pero después no nos llores porque no te quedan balas cuando vengan los guardas.

◁ Si pasas por aquí te confiscarán el arma.

▽ Darle a los ala deltas es casi imposible.

◁ El reloj lanza un láser que atraviesa el metal.

△ Lástima que no puedas oír el sonido de los casquillos de bala al caer.

Tiroteo a lomos de un avión, como en La jungla de cristal 2 pero sin Bruce Willis. ▷

◁ Helicópteros que revolotean enfrente de tus narices. ¡Espectacular!

△ Estas imágenes no pueden reproducir el ritmo trepidante de este momento.

RLD IS OUGH

adiós a goldeneye



◁ Pulsa R y aparecerá un punto de mira al estilo GoldenEye.

Si recuerdas el combate de naves de PD, aquí te sentirás como en casa. ▽

◁ Actúa con rapidez: si no logras rescatar a los rehenes, tendrás que volver a empezar.

Rare renunció a la licencia 007 porque *Perfect Dark* suponía más libertad creativa y puede que ahora se arrepientan. Seguro que a los desarrolladores de *Twycross* (Gran Bretaña) les hubiera encantado recrearse con otro superventas del agente Bond. Cuando vean lo bien que Eurocom ha trabajado el concepto *GoldenEye* en *TWINE* les va a dar algo...

Gracias a un motor de gráficos destinado a usarse en la Gamecube, *TWINE* deleita al personal con todo tipo de maravillas. Mientras la esencia de la acción –shooter en primera persona, sigilo y astucia– es *GoldenEye 2* en todo menos en el título, el énfasis puesto en los elementos indispensables hace que *TWINE* recree el universo Bond con mucho más éxito, si cabe, que la obra maestra de Rare.

GO! GO! ▷

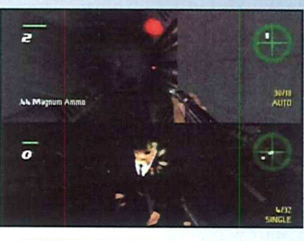
MULTIJUGADOR

¿Es capaz de ensombrecer al de *GoldenEye*? Puede que sí.



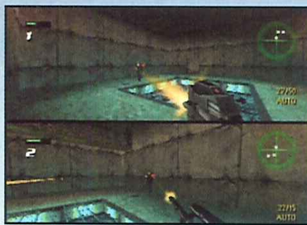
REPARTO

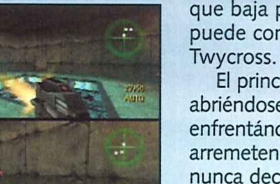
Los personajes aparecen a medida que completas las misiones individuales. Entre ellos tienes a 007, Christmas Jones y clásicos como Oddjob y Trevelyan.



BUENOS Y MALOS

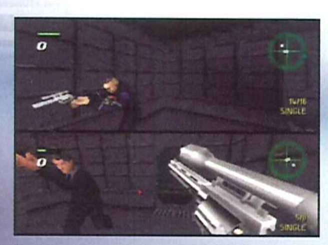
Cada personaje pertenece a uno de los dos bandos y actúan en función del mismo. Bond no puede enfrentarse a M, por ejemplo.





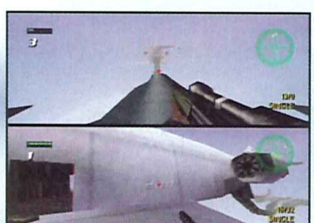
ARMAS

Igual que en *GoldenEye*, dispones de un buen arsenal, del que destaca el temible lanzacohetes.



BOTS

Cualquiera de los cuatro participantes puede estar controlado por la máquina y cada personaje tiene su propio estilo de juego y sus puntos débiles. ¡Buenísimo!



MAPAS

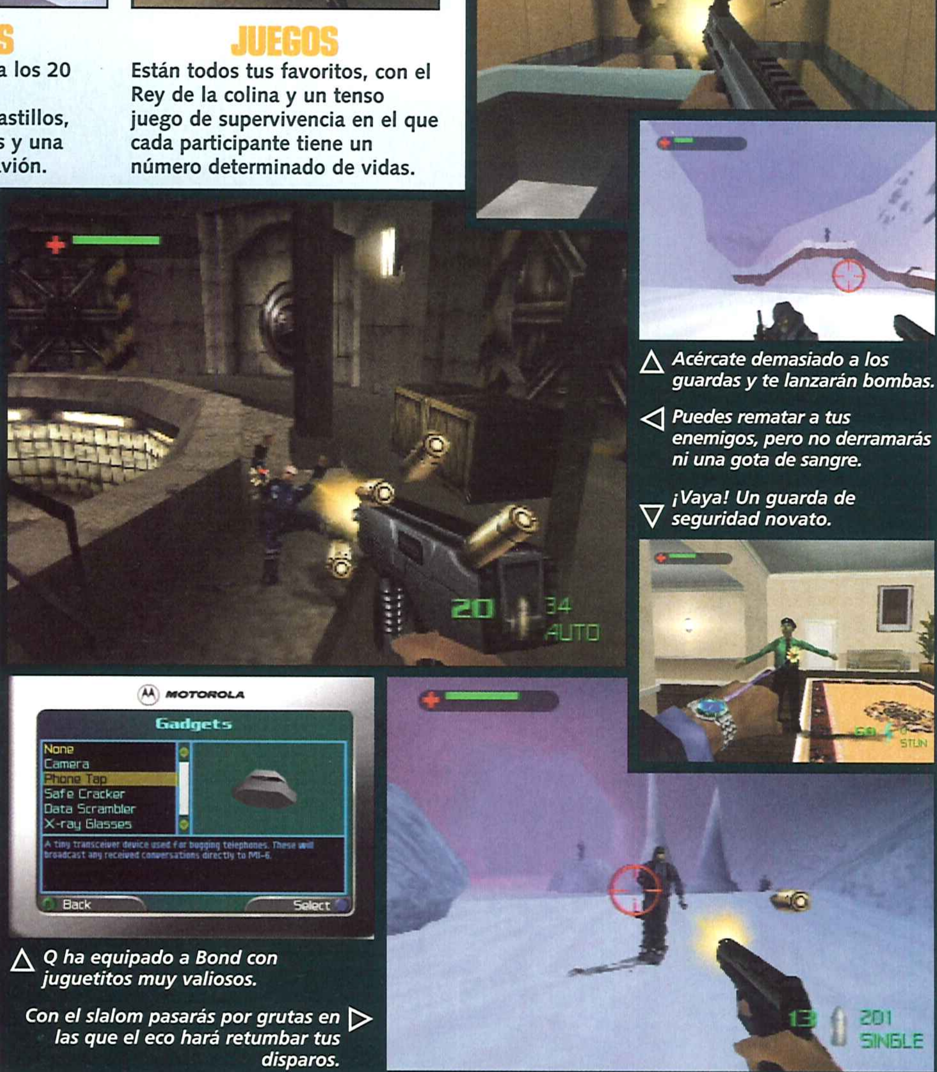
La oferta sobrepasa los 20 niveles, incluidos claustrofóbicos castillos, minas colosales y una pelea en un avión.

JUEGOS

Están todos tus favoritos, con el Rey de la colina y un tenso juego de supervivencia en el que cada participante tiene un número determinado de vidas.

Los niveles son enormes, los gráficos, impactantes, y la atmósfera en la que te verás inmerso te hará sentir ese sudor frío que baja por la espalda. Resumiendo: Eurocom puede competir (¡y cómo!) con lo mejor de los de Twycross.

El principio es muy emocionante; con Bond abriéndose paso a tiros para salir de un banco y enfrentándose a enemigos que yacían inconscientes y arremeten contra él todavía aturdidos. La acción nunca decae en *TWINE*: a las orillas del Támesis, te ves atacado por soldados que descienden de furgonetas, que surcan el río con lanchas motoras a toda velocidad, que disparan desde las ventanas o que se esconden tras cajas; en la cima de una montaña nevada y en pleno slalom, unos soldados vendrán a por ti –granadas en mano– ya sea esquiando, en ala delta o en motos de nieve; y en los puentes de madera de Baku te acecharán helicópteros provistos de sierras que cortarán pedazos de edificios y puentes mientras su zumbido te sentencia. Como escenario, unos niveles colosales que harán palidecer de envidia a *GoldenEye*. Sólo en



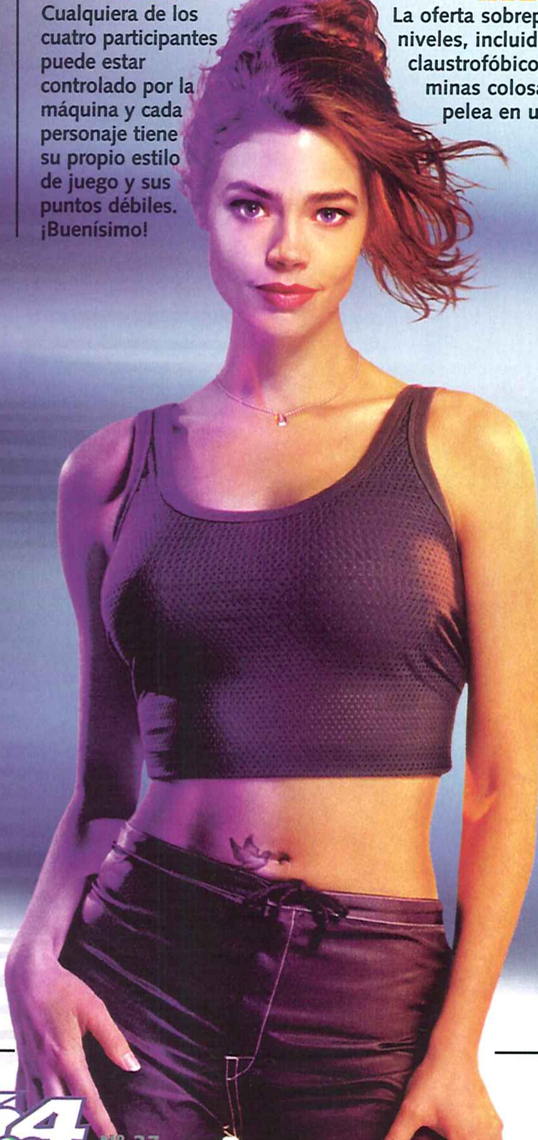
△ Acércate demasiado a los guardas y te lanzarán bombas.

◁ Puedes rematar a tus enemigos, pero no derramarás ni una gota de sangre.

▽ ¡Vaya! Un guarda de seguridad novato.

△ Q ha equipado a Bond con juguetitos muy valiosos.

Con el slalom pasarás por grutas en las que el eco hará retumbar tus disparos. ▷



uno de ellos encontrarás una mansión explorable en su totalidad –tan grande como la villa de *Perfect Dark*–, una piscina resplandeciente (con tumbonas y todo) y un bosque lleno de maleza. En el interior de los edificios la atención que se ha prestado a los detalles es todavía más asombrosa (echa un vistazo a los blocs de notas y a los teléfonos que hay sobre las mesas). Además, algunos de los efectos que han

GRÁFICOS Como escenario, unos niveles colosales que harán palidecer de envidia a GoldenEye.

logrado con la N64, como los suelos resplandecientes del edificio del MI6, son dignos de admirar y están al nivel de Rare.

Lo mejor de *TWINE* es su efecto en conjunto. Todo, desde la forma de caminar de Bond hasta los vaivenes de su mirilla, ha sido pulido hasta la perfección.

Los veteranos de *GoldenEye* se sentirán como en casa. Además, los detalles secundarios -como los extintores del edificio MI6, los guardas sujetándose el estómago con una mueca de dolor antes de desplomarse en el suelo, o cuando Bond ajusta el silenciador en la pistola- consiguen sumergirte de lleno en la aventura. Si con *TWINE* no tienes la sensación de que eres James Bond, no la tendrás con nada. Contempla las imágenes con las que completamos este reportaje para hacerte una idea de la genialidad de esta joya; un juego que, además, incluye el multijugador más accesible de todos los tiempos desde *Perfect Dark*. ¡Ah, y lo mejor es que no has de esperar para tenerlo en tus manos! 007 vuelve a casa por Navidad.

¡Uy cuando los de Rare vean estas animaciones!

¡Eso de la derecha parece una cara!

¿Puños contra pistola? ¡Qué cosas!

La interacción entre personajes es mucho más avanzada que la de Acclaim para Turok 3.

It is not often we see someone of your stature here.

New Mission Objective E : Destroy video tape backup.

Puedes hablar con todos. Escúchales, a ver qué dicen.

Evidence 1 of 3 photographed

Aquí hay que sacar el súper rifle.

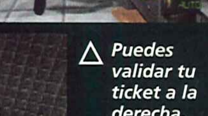
No todo es liarse a tiros con el personal.

Toma fotos de las pruebas y sal rápidamente.

EN EL METRO

Después de que Bond destroce la lancha que Q le había construido, pasas al metro de Londres. Éste es uno de los niveles más impresionantes del juego, con un montón de enemigos a los que eliminar (a la mayoría con rapidez para evitar que los rehenes corran peligro). Lo verdaderamente impresionante de este nivel es el escenario, pues no falta ni un detalle. Está todo: las máquinas para validar los billetes, las escaleras mecánicas; los anuncios, los mapas, los trenes que pasan zumbando... ¡Hasta la voz del megáfono que te insta a cuidar el bolso por si hay rateros! Increíble.

The woman you're chasing is in this station.



Puedes validar tu ticket a la derecha.

Eurocom se desvía un poco del argumento de la película para mantener el ritmo de TWINE constante.

Las escaleras mecánicas se mueven y te acercan a los guardas.

CONTINUARÁ... Lee nuestra review de las aventuras de 007 en 001 mes.

¡NUEVAS E IMPRESIONANTES CAPTURAS DEL CLÁSICO DE CAPCOM!

VISIÓN DE FUTURO 64

◁ Una frenética persecución por las calles de la ciudad en pleno tiroteo.

Intentar traducir lo que dicen los personajes es imposible. ▷

Los fans de las animaciones van a disfrutar de lo lindo. ▽

△ Puede parecer muy básico, pero funciona de maravilla.

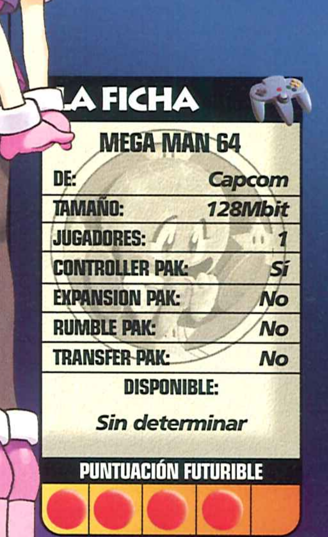
◁ Nos recuerda a Jet Force Gemini... pero esto sólo puede ser positivo.

△ ¡A toda máquina mi capitán!

◁ Los jefes y sus esferas mortíferas... ¡Qué pasada!

MEGA M

el chico de azul



LA FICHA

MEGA MAN 64	
DE:	Capcom
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Aunque se trate de una conversión directa del *Mega Man Legends* para PlayStation que se lanzó el pasado año, podemos asegurar que el *Mega Man 64* de Capcom va camino de convertirse en algo muy especial.

GRÁFICOS ***Los gráficos en 3D son sólidos y le dan un toque de elegancia al juego.***

La idea de volver a ver al hijo pródigo de la gran N ya es de por sí suficiente para que nos pongamos a saltar como locos por la redacción, pero una detenida revisión de las imágenes que nos han llegado induce a pensar que, con o sin nuestro pequeño héroe azul, esto va a ser todo un éxito.

La búsqueda que emprende Mega Man le llevará a viajar en pos de la verdad sobre sus progenitores y el legendario "Mother Lode", un misterioso tesoro familiar con el que, si los rumores son ciertos, los problemas del mundo en el que nuestro héroe vive desaparecerán. Como era de esperar, la cosa no será nada fácil, ya que los malos, tan propensos ellos a quedarse con lo que no es suyo, también buscan el poderoso tesoro.

El juego está repleto de robots gigantes que lanzan fuego y que van equipados con armaduras súper resistentes y a prueba de fotones. Puede que no tenga un aspecto tan pulido como *Jet Force Gemini* –el shooter 3D estrella de Rare, y probablemente el juego que más se parece a *Mega Man*– pero, de momento, progresa adecuadamente y apenas hay rastro de niebla o parpadeo. De hecho, los gráficos en 3D son sólidos y le dan un toque de elegancia al juego.

Como ya imaginas, tratándose de un juego Mega Man, hay mucho que correr y saltar a base de fogonazos de láseres por aquí y por allá; pero el juego también presenta aventuras y exploraciones al estilo RPG, así como un argumento cargado de dinamismo diseñado







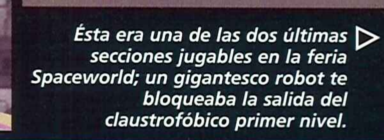
Los jefes robots están en oferta dos por uno.

Reunión de Mr Chips en el bar.



Estos lemoncetes son los que se encargan de los robots gigantes.

La recolecta de piedras preciosas. Todos los juegos deberían tener una.



Ésta era una de las dos últimas secciones jugables en la feria Spaceworld; un gigantesco robot te bloqueaba la salida del claustrofóbico primer nivel.





Los pasillos de entrenamiento.

El chulito de ojos rojos está pidiendo a gritos un buen puñetazo.



AN 64

especialmente para justificar tanto tiro y tanta explosión.

Los controles van a ser más precisos que los de la versión para PlayStation, ya que el stick analógico de la N64 hace que tanto apuntar como disparar sea mucho más fácil.

Además, los usuarios de la N64 dispondrán de un modo Time Attack más extenso que abarca muchas ciudades distintas.

Si tienes curiosidad por ver qué tal les habrá quedado, tendrás que esperar a nuestro análisis. ¡No nos pierdas de vista!



Hay muchos regalitos que descubrir, como es habitual.



¿Te sientes observado?

CONTINUARÁ... Más noticias del clásico shooter de Capcom los próximos meses.

¡PIKACHU YA NO HABLA JAPONÉS!

◁ Parece que Pika ha bebido demasiado licor de la alegría.

Descubre al Caterpie oculto en la imagen. ▷

△ El icono en la esquina inferior derecha indica cuándo le puedes hablar a Pika.

Una de las diversas misiones secundarias en las que tienes que ayudar a Pika. ▽

△ Venga, déjale entrar... ¿Hay alguien que pueda resistirse a esa expresión?

△ La rutina de ejercicios nocturnos de Pika. Caramba, caramba.

Pikachu diciendo adiós. Es tan dulce... ▷

◁ El mundo de Pika. Hay muchos lugares donde jugar.

HEY YOU,

En el número 31 os desvelamos que la primera entrega de Pika en solitario se iba a traducir del japonés para ser lanzada en el mercado americano. Los de Nintendo se han pasado los últimos seis meses explicándole las complejidades de la lengua inglesa al monstruito amarillo, y para cuando leas esto, el juego estará a la venta en América. Crucemos todos los dedos esperando poder hablar con el pequeño Pika en los próximos meses (y en castellano).**

Habiendo aparecido allá en diciembre del año 98 bajo el nombre de *Pikachu Genki Dechu*, éste es el primer juego que emplea el altamente novedoso pack de reconocimiento de voz de Nintendo – un sistema de auricular/micrófono acoplado a una unidad que se conecta directamente al puerto de control de la N64.

Y nada parece haber cambiado a lo largo de la traducción. Pulsando la Z y hablándole al micrófono es posible 'hablarle' al pequeño Pika. Tendrás que pasar por un corto tutorial antes de empezar para que se acostumbre a tu voz, pero una vez domine tu acento, es lo bastante listo como para reconocer palabras simples y frases cortas y reaccionar consecuentemente (mostrando con su carita amarilla un amplio abanico de emociones, desde rabia hasta vergüenza). El icono del niño en la esquina inferior derecha de la pantalla indica cuándo le puedes hablar a Pika y, si te ha entendido, un signo de exclamación le aparecerá encima de la cabeza. Si quiere contestar, verás aparecer un icono en la parte izquierda de la pantalla.

Tu misión es hacerte amigo de nuestra mascota, ganarte su confianza y entonces asistirle en una serie de actividades. Aunque se trata de algo bastante simple, muchos otros Pokémon famosos aparecen por el camino. Hemos visto una misión secundaria en las que tienes que ayudar a Pika a hacer de canguro de un grupito de pequeños Caterpies, y también hemos sido testigos de un juego de pesca en plan Zelda donde Pika captura con júbilo un Magikarp. Hay otra misión secundaria en la que nuestro mofletudo amiguito tiene que

GRÁFICOS *Tiene un aspecto encantador, con gráficos grandes y llenos de color, y un montón de lugares para que juegue Pikachu.*



LA FICHA

HEY YOU, PIKACHU	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



¡La cena está lista! A Ash le va a gustar. Judías cocidas con salchichas.

Pika se pasa casi todo el rato deambulando por el bosque.

Después de un día duro jugando en el bosque, todo Pikachu necesita un buen descanso nocturno.

Jugando un poco a pasarse la pelota de playa.

Pika sacude el árbol con su ataque de relámpago, con lo que consigue comida para las hambrientas crías de Caterpie.

¡Pika ha encontrado una cebolla! Magnemite llegará en breve a llevársela para el cocido de la noche.

El dormitorio de Pika parece sacado de un catálogo de Ikea.

PIKACHU palabras dulces

recoger una selección de vegetales para el cocido de la noche.

Exhibe un aspecto encantador, con gráficos grandes y llenos de color y un montón de lugares para que juegue Pikachu. Tiene un completo dormitorio, con una mini-cadena, algunos cactus y una cama adornada con una colcha estrellada (después de un duro día dando tumbos por fuera, Pika necesita reponer fuerzas), y en el exterior de la casa hay un bosque inmenso con claros, flores y árboles enormes. También hemos visto una playa y el bonito lago a donde va Pika a pescar.

Para ser honestos, lo que hemos podido comprobar hasta ahora nos hace pensar que probablemente este juego atraerá solamente a los más pequeños; sin embargo, todo en él es increíblemente 'cuco' – especialmente cómo suena la risita de Pikachu – y si no tienes animales en casa, entonces Pika puede convertirse en tu nuevo mejor amigo.

CONTINUARÁ... Te mantendremos informado de una posible conversión de *Hey You* a nuestra lengua.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life...* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*
28 Análisis de *Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike.* Librito especial con trucos para *Pokémon Rojo* y *Azul.*
29 Análisis de *Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan.* Trucos y guías de *Donkey Kong 64, South Park Rally* y *Resident Evil 2.*
30 Análisis de *Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding.* Guías de *Ridge Racer 64* y *ECW Hardcore Revolution* y libro de retos.
31 Análisis de *Perfect Dark.* Guías de *Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawks's Skateboarding* y *Operación Winback.*
32 Análisis de *International Track & Field* y *Pokémon Amarillo.* Guías de *Pokémon Stadium, International Track & Field* y *Zelda Ocarina of Time.*
33 Análisis de *ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000* y *Duck Dodgers.* Guías de *Pokémon Snap* y *Perfect Dark* y un fantabuloso reportaje sobre la Gamecube y la Advance.
34 Análisis de *Pokémon Snap, Perfect Dark GB* y *Turok 3 para N64* y *Game Boy.* Superguía especial de Perfect Dark y trucos de Pokémon Rojo/Azul.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a **Magazine 64, Suscripciones**

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.......... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1❑ 2❑ 3❑ 4❑ 5❑ 6❑ 7❑ 8❑ 9❑ 10❑ 11❑ 12❑ 13❑
14❑ 15❑ 16❑ 17❑ 18❑ 19❑ 20❑ 21❑ 22❑ 23❑
24❑ 25❑ 26❑ 27❑ 28❑ 29❑ 30❑ 31❑ 32❑ 33❑ 34❑

Forma de pago

❑ Contra Reembolso

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Firma:

PICHU Y CÍA.

Te has hecho ya con todos en las versiones *Rojo, Azul y Amarillo*? Si es así, debes saber que lo nuevo de Pokémon cada vez está más cerca. Desde el mes pasado, los jugadores americanos están llenando sus Pokéballs con monstruos como Pichu, Marill e Igglybuff de *Pokémon Oro y Plata*.

Hay una diferencia sustancial entre los nuevos títulos y todas las versiones anteriores, sin contar los nuevos cien monstruos, que suben la cuenta a 251. Ahora muchos de ellos tienen también género, por lo que si atrapas a cada pareja alcanzarás unos 400 en total.

Incluso es posible cruzar monstruos machos con hembras para producir un huevo, del que puede salir una variedad completamente diferente.

La colección de tu Pokédex puede ser importada a *Oro y Plata*, así que no tendrás que dejar atrás a tu Mew de nivel 100 o a tu experimentado Snorlax, aunque ten en cuenta que usar tus viejos monstruos tan poderosos en el nuevo juego puede dar como resultado que todo te parezca excesivamente fácil.

Al principio necesitarás introducir el día y la hora en el reloj que incorpora el cartucho. Ésta es una manera genial para hacer que sigas jugando después de derrotar a todos los nuevos líderes de gimnasio, pues algunos eventos sólo pasan ciertos días, y algunos tipos de monstruos sólo aparecen cuando oscurece (la noche comienza a las 18:00 en punto). Usualmente, los entrenadores vencidos te llamarán a tu móvil para pedirte la revancha, a diferencia de los juegos originales, en los que te quedabas sin gente para pelear.

¿Cuándo podremos disfrutar de tantas y tan buenas pokénovedades? De momento, tendremos que esperar hasta marzo o abril (tampoco falta tanto), fecha prevista para su lanzamiento en Europa. Será mejor que quienes posean una Game Boy monocroma empiecen a ahorrar, pes *Pokémon Oro y Plata* están entre los últimos títulos compatibles con las viejas máquinas.

△ Éste es el primer Pokémon salvaje que encontrarás.

△ Cyndaquil es una monada espinosa y con llamas.



▽ Di adiós al Pokédex.



△ Los números de las rutas continúan donde acabaron en el juego original.

A POR EL GRAND SLAM

Otro juego aún por llegar y que se convertirá en imprescindible es *Mario Tennis GB*, recién salido de las cadenas de producción japonesas. Lleno de novedosas características y juegos de bonus, podrá enlazarse al *Mario Tennis 64* mediante el Transfer Pak, para obtener cuatro nuevos personajes.

La mayoría de los personajes de la versión para N64 pueden usarse en los torneos habituales y en el modo para dos jugadores, y además hay montones de modalidades individuales y de dobles para jugar en el inmenso modo RPG.

El juego recuerda bastante a su antecesor *Mario Golf* y, al igual que en éste, podrás crear un jugador y hacerlo ascender en la tabla de los mejores tenistas. Además, si la versión para N64 se te da bien, no tendrás problemas con ésta pues es igual de sencilla y jugable que su hermana mayor. El lanzamiento de Mario Tennis está previsto para los primeros meses del próximo año.

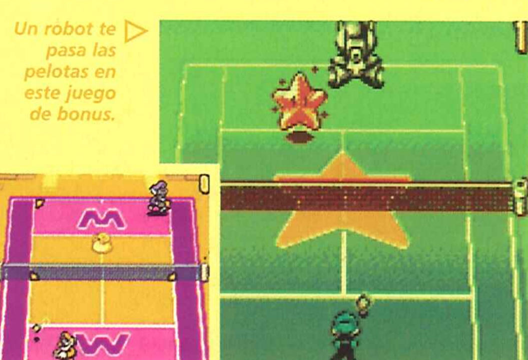
▽ El modo anillos.





△ Luigi recibe un buen golpe de Yoshi.

Un robot te pasa las pelotas en este juego de bonus. ▷



Hazte con la bolsa de monedas con un golpe certero. ▷



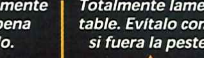
△ Elige tu fruta preferida y golpéala con la bola.

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	Merece la pena, es un título excelente.	Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.	Malo. Seguramente no vale la pena comprarlo.	Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.







Donkey Kong

De: Nintendo/Rare **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

TODO UN EQUIPO

Jugarás tanto con Diddy como con Donkey Kong, alternándolos durante la mayor parte de la aventura. En cada 'vida' tienes la oportunidad de usarlos a ambos por turnos, pero cada uno de ellos podrá recibir un solo golpe. De vez en cuando encontrarás un barril con una 'K' que sirve para revivir a un personaje en el caso de que lo hayas perdido, así que mantente siempre alerta.



Si encuentras un barril con una 'K', podrás revivir a uno de tus compinches.

Hay ocasiones en las que parece que no haya nada que la Game Boy no sea capaz de hacer. La Game Boy Advance puede estar a la vuelta de la esquina, pero cuando ves juegos como éste hay que preguntarse si el salto cualitativo bastará para superar las capacidades del viejo caballito de batalla al que pretende suceder.

Para quienes no tuvieran una SNES en 1994, *Donkey Kong Contry* fue el primer plataformas de Rare que protagonizaron nuestros simios favoritos, Donkey y Diddy Kong. Los gráficos se han simplificado para la versión de Game Boy, y Rare ha tenido que adecuarse al sistema de control de dos botones de la portátil, pues meter en un cartucho tan pequeño todo lo que hacía falta sería un verdadero milagro.

TECNOLOGÍA **Donkey Kong Contry *atesora algunos de los mayores logros jamás alcanzados en los juegos de plataformas/aventura.***

Donkey Kong Contry es una versión para Game Boy Color del clásico de 1994 para la SNES, fiel casi por completo, y además con unas cuantos añadidos. La resolución es menor, nada sorprendente teniendo en cuenta que 16 bits no caben dentro de 8 bits.

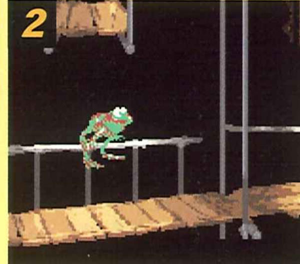
La historia muestra a Donkey y a Diddy atrapados en la isla de los Kremlings, una raza de reptiles que han robado las bananas mágicas de los monos. Y tu misión es guiarles por una serie de bonitos niveles con los elementos clásicos de un juego

FORMAS Y USOS DE PELAR UNA BANANA

Donkey Kong Country te ofrece muchas formas distintas de recorrer los niveles. Por ejemplo, al cambiar un personaje por otro te dará la impresión de estar viviendo otra aventura.

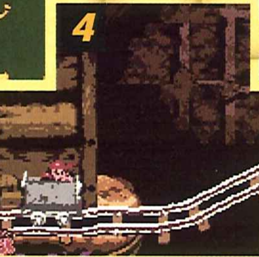


1 Tu primera oportunidad de colgar la piel de mono es ésta. Consigue tres iconos rinoceronte y te transformarás en Rambi. Y ya sabes que él puede derribar paredes.



2 Encuentra tres iconos rana en este nivel y tu premio será Winky. Él puede dar grandes saltos, y será el único capaz de superar muchas de las partes finales de los niveles.

3 Expresso, el avestruz, aparece por primera vez en un subjuego. Úsala para recolectar iconos avestruz, y por cada 100 de ellos podrás obtener una vida adicional.



4 No todo en la vida es caminar. Donkey y Diddy viajarán también en esta vagoneta, esquivando los rieles rotos, los obstáculos y los vagones que vienen en dirección opuesta.

5 ¿Qué sería de un simio si no tuviera una liana de la que colgarse? A menudo encontrarás varias seguidas, y tendrás que demostrar tu pericia saltando de una a otra.

Country

▽ Si te encallas en la aventura, puedes relajarte con el subjuego de pesca.



de plataformas, agrupados según diversas zonas de la isla.

La estructura es la básica y, si alguna vez has jugado a un plataformas, conocerás las rutinas de correr, saltar, rodar y nadar. Asimismo, también te sonarán los ocasionales saltos in extremis propios de los malos plataformas.

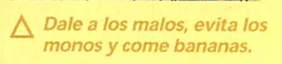
Pero *Donkey Kong Contry* atesora algunos de los mayores logros jamás alcanzados en los juegos de plataformas/aventura: montones de áreas secretas repletas de ítems tan difíciles de encontrar, que te resultará gratificante dar con ellos. Nuestra única queja es que algunos de los niveles incluyen tareas demasiado difíciles y mortales justo a punto de finalizar el nivel o muy lejos del último punto en el que pudiste guardar. Es desconcertante. Sin embargo, no podrás parar de intentarlo. Además, el juego es enorme, por lo que tendrás para rato. Si conectas tu Game Boy a la de un amigo podrás combatir en dos niveles multijugador, y el juego también es compatible con la Game Boy Printer, así que ve planeando tus travesuras.

Si quieres introducirte en el mundo plataformero para GB, DKC es ideal y, si jugaste el original, éste será un nostálgico viaje al pasado.

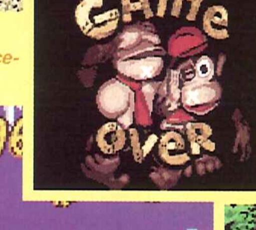
5



◁ Puedes volver a jugar niveles ya superados para encontrar más secretos.



△ Dale a los malos, evita los monos y come bananas.



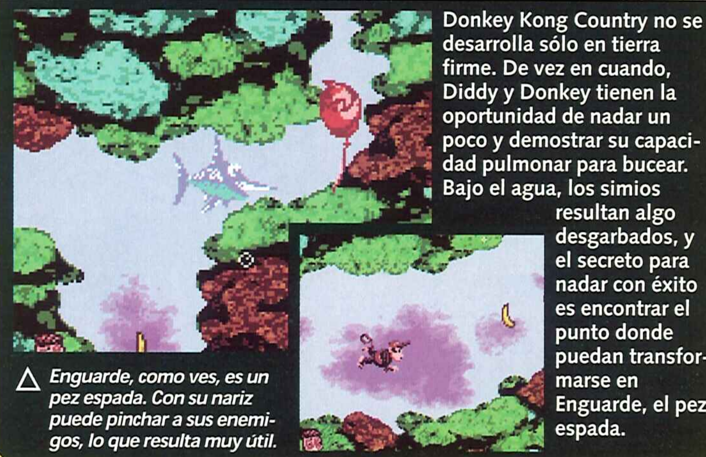
◁ Es duro. Esta pantalla la verás muchas veces.

▽ No se puede saltar mucho con un rinoceronte.

▽ Los guionistas de Rare no paran de inventar retos.



SUBJUEGOS



Donkey Kong Country no se desarrolla sólo en tierra firme. De vez en cuando, Diddy y Donkey tienen la oportunidad de nadar un poco y demostrar su capacidad pulmonar para bucear. Bajo el agua, los simios resultan algo desgarbados, y el secreto para nadar con éxito es encontrar el punto donde puedan transformarse en Enguarde, el pez espada.

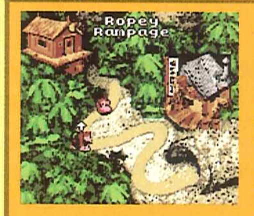
△ *Enguarde, como ves, es un pez espada. Con su nariz puede pinchar a sus enemigos, lo que resulta muy útil.*

SIGUE EN CAMINO

Donkey Kong Country tiene 30 niveles con montones de áreas secretas escondidas dentro, sumando un total de casi 100 zonas. Aquí tienes una muestra de cómo funciona todo.



Una vez elijas una casilla para guardar, empiezas en el área 1 del nivel 1. Aquí conocerás la mayoría de conceptos básicos del juego, como la recolección de letras K, O, N, G, para obtener más vidas, bananas y subjuegos.



Al acabar un nivel, vuelves al mapa. Aquí se registra tu progreso en el juego, y puedes volver atrás para jugar de nuevo un nivel y buscar más secretos.



De vez en cuando, los parientes de Donkey y Diddy aparecen en el camino, ofreciendo claves útiles.



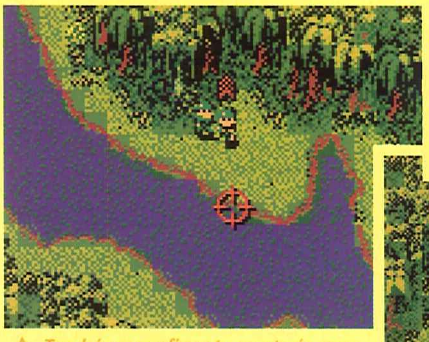
Los niveles están agrupados por áreas temáticas incluidas en un mismo mapa. El primer tema es bastante simple, pues toda la acción transcurre en la jungla.



Al final de cada grupo de niveles de un mismo tema, hay un jefe. El primero es fácil de vencer: salta sobre él cuatro veces y explotará, dejando una banana.

Cannon Fodder

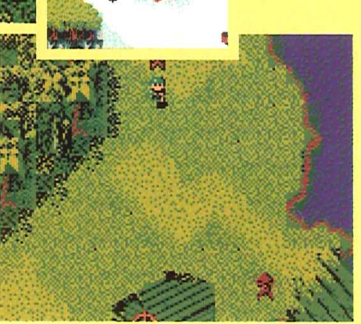
De: Codemasters **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



Tendrás que afinar tu puntería para darle al tío de la orilla.



Hay un enemigo escondido tras el árbol.



Las construcciones normalmente tienen más enemigos dentro. Vigila.

Uno de los mejores juegos del Amiga de 16 bits se ha vuelto portátil, y a pesar de las capacidades relativamente humildes de la Game Boy Color, esta versión es asombrosa.

Cannon Fodder es un título de acción bélica que gráficamente recuerda a *Command and Conquer* pero con una jugabilidad extremadamente rápida, casi estilo arcade. Controlas a dos soldados de tu pelotón simultáneamente, en misiones de caza y captura por escenarios glaciares, selváticos o desérticos, y tu objetivo en cada nivel es aniquilar a las fuerzas enemigas.

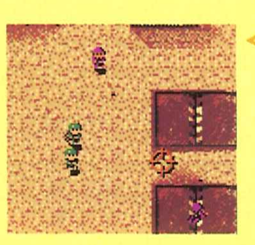
Jugarlo es muy fácil. Pulsa el cursor en cualquier parte del paisaje y tus hombres correrán hacia allí. Mientras avanzan puedes dirigir el cursor hacia los enemigos escondidos en los arbustos y soltarles una lluvia de balas, granadas o cohetes. Esto es básicamente todo lo que hay por hacer, pero el ritmo de la acción es tan intenso que tienes que estar muy atento si quieres salir de un tiroteo con tus dos hombres vivos.

Cuando ambos hombres mueren son remplazados por otra tropa de tu reserva. Puesto que cada soldado tiene su nombre y sus características, desearás tenerlos vivos todo lo que puedas, pero no podrás, a diferencia de la versión original, refugiar a tu cuadrilla favorita en un lugar seguro. En este juego pocos soldados se convierten en veteranos (y cuando la palman puedes presentar tus respetos en el cementerio).

Los gráficos son todo un acierto: suaves, coloridos y muy rápidos. Y tiene además la presentación más increíble que podrás ver hasta que llegue la Game Boy Advance, con escenas de vídeo, una pantalla de opciones móvil y en 3D, y hasta con una canción al comienzo. Y en las batallas abundan los efectos de disparos y los gritos de los combatientes. Es la unión perfecta entre una excelente programación y una jugabilidad clásica.

Cannon Fodder te llevará semanas, si no meses, para terminarlo, pues tiene unos 72 niveles, sacados del juego original y su secuela, más algunos exclusivos para Game Boy. Es uno de los cartuchos más impresionantes que encontrarás, y cualquier dueño de una portátil que sepa lo que hace debe jugarlo. La guerra nunca ha sido tan divertida.

5



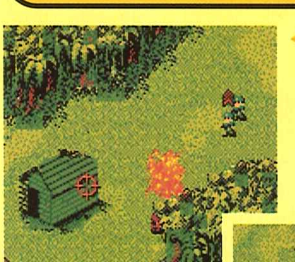
Si te sorprenden en un espacio abierto, estás perdido.

JUEGOS DE GUERRA

Aunque se trata de un juego muy rápido, la táctica desempeña un importante papel para completar los niveles. Debes tener cuidado al escoger tu camino, ya que no puedes disparar mientras nadas; los nativos amigos no deben resultar heridos, sus compañeros vendrán a por ti; y en algunas misiones podrás conducir algunos vehículos. Presta atención a esto y obtendrás la lápida más bonita cuando te llegue la hora.







Es hora de que los chicos muestren su valentía.



Podrás engañarlos si lanzas granadas a la valla.

Éste es un artillero.

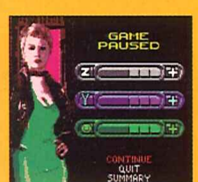
Frustra el asalto enemigo desde tierra.



En esta playa no hay tiempo para veranear...



¡RRRRESPETO!





Desde los tiempos del primer juego, los niveles de criminalidad han aumentado, lo cual significa que te encontrarás muchos miembros de bandas merodeando por las calles. Reza para que no seas el objetivo del mes cuando te encuentres con uno de ellos. Prepárate para cruzarte con los Lunáticos, los Yakuza, los Paletos, hippies con UZIs, los Krishna y muchos más. El sentido del humor de *GTA*, que nos trajo locuras asesinas, divertidos vehículos y todo eso, sigue ahí. ¡Hurra!



Es imprescindible un buen nombre para tu gángster. Algo que haga pensar que eres un verdadero peligro en la carretera.

Esto sucederá bastante a menudo, así que ya te puedes ir acostumbrando a estar en apuros.

Grand Theft Auto 2

De: Proein **Precio:** 6.490 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



Asaltar coches es un negocio complicado.

¡Vaya! "Te han empapelado", como decimos en este mundillo.

Parece ser que la elección de personaje no afecta demasiado al juego.

Tío, tengo un mogollón de cosas para repartir por la ciudad, la poli en los talones y la mafia de los Yakuza me la tiene jurada. ¡Hurra! La primera entrega, que hizo sudar y mucho a los censores, fue adaptada a la pantalla pequeña con mucho acierto y en el proceso no perdió casi nada en gráficos o jugabilidad. Las versiones de *GT2* **con las que hemos podido jugar en otros formatos nos demuestran que esta segunda entrega ha cambiado poco.**

Llevas a un asaltador de coches, contrabandista y sinvergüenza en general que trabaja por libre. Recorre las tres zonas de la ciudad y podrás trabajar para tres grupos diferentes. De hecho, deberás trabajar para ellos para ganar dinero suficiente (digamos entre uno y tres millones) para abandonar la ciudad. Pero claro, esto supone algunos problemas. Si trabajas para una banda, la otra se enfadará, y te perderán el respeto. En consecuencia, tienes que mantener un equilibrio en tus actividades para triunfar, y para seguir vivo. La mejor premisa que podríamos oír.

Aparte de algunos vehículos nuevos, es bastante igual que *GTA*: contestas una llamada de teléfono, alguien te dice que vayas a tal sitio de inmediato o cuando tengas tiempo y, a veces, que hagas algo una vez allí. Si puede ser, has de hacerlo evitando tener roces con la ley en el camino.

Por desgracia, los defectos del original vuelven a aparecer en *GTA2*. Sin un mando analógico, controlar el volante es bastante extremo. Al principio te la pegarás sin parar contra las paredes en cuanto pilles velocidad. O aplastarás a algunos inocentes transeúntes.

El original para PC incluía unos enormes mapas desplegables de papel, que naturalmente no están en el equivalente de Game Boy. Afortunadamente, esto no supone demasiado problema, ya que una flecha en la pantalla siempre indica dónde se encuentra el teléfono que está sonando, o dónde se halla tu próximo objetivo. Además, los barrios de curiosos nombres que aparecían en el original ya no están. La ciudad es una gran extensión, cosa que facilita las cosas, ya que no tienes que recordar dónde se encuentran barrios como Northwest Schlechberg y similares. Llegar a los sitios es también más sencillo, así que necesitas menos tiempo para planear la ruta.

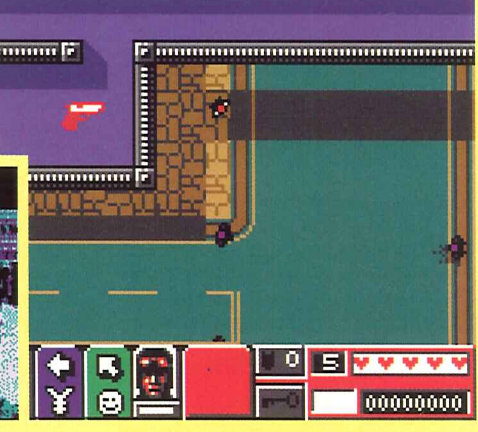
Los incondicionales del original quedarán defraudados si esperaban una innovación considerable. La gracia del juego aún reside en llegar al punto X en unos segundos determinados. Dicho esto, esta vez hay algo más de libertad para moverse por ahí, o sea que nunca habrá dos juegos idénticos. Sin embargo, es una pena que el sistema de control sea imperfecto. Le ha robado la quinta estrella a *GTA2*...

4

A un novato sin suerte le ha tocado posar para esta foto. Muy convincente.

'Ring, Ring.' Vaya, parece que se acercan más negocios turbios...





Sube al tejado para hacerte con esa pistola.

Una de las tres áreas jugables.

La ruta hacia El Dorado

De: Ubi Soft **Precio:** 5.995 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Cada vez es más común que, a la llegada de una película de animación, le siga la correspondiente versión videojueguil. Desde los tiempos de Aladdin, han aparecido infinidad de plataformas en 2D protagonizados por personajes de dibujos. Ahora le ha tocado el turno a la película de Dreamworks El Dorado, y su homónimo para GB viene a ser lo de siempre con algún añadido.

Sin embargo, aunque todo te suene a visto y jugado, nunca está de más un poco de acción plataformera de la vieja escuela. En esta versión, el dúo cómico de la película, Tulio y Miguel, se propone encontrar los seis pedazos del mapa que conduce hasta la ciudad de oro. Lógicamente habrá que encontrar uno de ellos al final de cada nivel.

Una gracia añadida de *El Dorado* es la posibilidad de jugar con cualquiera de los dos personajes. Esto no afecta a la acción en sí, pero representa un adelanto en la sofisticación de esta serie. Tienes que viajar de España al Nuevo Mundo por lugares interesantes y atractivos. A veces entrarás en un nivel bonus, donde deberás luchar contra un enorme toro o enzarzarte en un duelo contra un gigantesco y estúpido marino.

Aunque no te sorprenderá por sus novedades, sí te enganchará y entretendrá. Justo lo que le puedes pedirle a un juego así.





Mientras te quede munición, no habrá enemigo que valga.

Lianas, cascadas y ambientaciones españolizadas.





Un hombre que anda por las nubes. Nos recuerda a Mario.

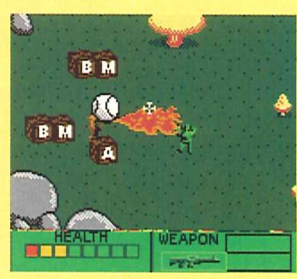
Uno de enero, dos de febrero...



3

Army Men 2

De: 3DO **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



¡Aaaayyy! ¿Quién ha encendido el mechero?



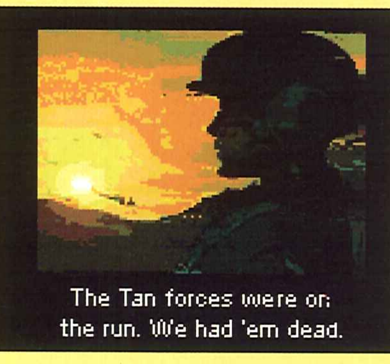
Nos gusta la parte de colocación de minas.

De la misma escudería que nos trajo el más que razonable original nos llega esta secuela. Es más de lo mismo: *shooter* en tercera persona, siguiendo la tradición establecida hace ya tantos años por juegos como *Commando* o *Ikari Warriors* en el viejo Spectrum.

El hecho que esta encarnación se parezca tanto al primer *Army Men* no es nada malo. Como éste, el original estaba adornado con una plétora de vehículos y una cantidad asombrosa de diálogos de calidad. Sin embargo, de nuevo te quedas con las ganas de llevar a cabo travesuras en grupo en plan *Rainbow Six*, y el sistema de control básico por rotación es realmente difícil de controlar las primeras veces. Además, los objetivos se reducen a seguir y vapulear a todos y cada uno de los morenos enemigos.

El pilar de un juego como éste debería ser el combate, pero, tristemente, en *Army Men 2* esto consiste en acercarte lo máximo posible al desgraciado de turno y pulsar el botón A. Dicho esto, hay un satisfactorio arsenal de armas, además de un jeep y un tanque.

En resumen, es entretenido, pero decepciona por su falta de originalidad y su jugabilidad tan común. Además del hecho de que sólo se necesitan un par de trayectos de dos horas en tren para acabárselo. Mejor que te hagas con *Metal Gear Ghost Babel* o *Perfect Dark*.



Las escenas animadas son de calidad; parecen sacadas de cualquier peli sobre Vietnam.



3

Uy, se nos ha colado un campesino en su tractor amarillo.




Nintendo

PRECEDENTES EN 64 Comentamos exhaustivamente la versión japonesa en nuestro número 32.



△ *Esta máscara convierte a Link en invisible..*

△ *Túneles que conducen a áreas desconocidas; ahí está la belleza de Zelda.*

No deberíamos bajar a toda pastilla por esta delgada plataforma. Pero es tan divertido... ▽



△ *Este chico odia la luz del sol y tú acabas de destruir las persianas de su ventana.*

THE LEGEND OF MAJORA'S

El mejor videojuego jamás creado (segunda parte) ll



△ *A Bombchus no le gusta la compañía.*



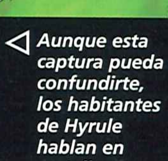
Zora Link, hacha en mano. Eso es un hombre. ▷

Oy! Oy! You don't have enough Rupees, sonny!



◁ *¿Existe algún videojuego más bonito que éste? De ninguna manera.*

Un salto al vacío que subirá tu adrenalina. ▽



◁ *Aunque esta captura pueda confundirte, los habitantes de Hyrule hablan en castellano.*



Los efectos especiales son verdaderamente especiales en Zelda: Majora's Mask.

MINUTO A MINUTO

Sólo quedan tres días (unos 30 minutos en la vida real) para que la luna caiga sobre Hyrule. Esto es lo que sucede...

DESPERTAR...

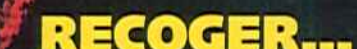
Es el primer día por la mañana. Faltan 72 horas para que la luna arrase la Ciudad del Reloj, pero los habitantes están muy ocupados preparando el carnaval como para notarlo.



SALIR...

Mediante un ítem recién adquirido, Link puede acceder a un área nueva fuera del pueblo. Si no sabes adónde ir, tu hada amiga Taya te mandará en la dirección correcta.





TOCAR...

Toca la Canción del Tiempo con tu Ocarina y volverás atrás en el tiempo hasta el día uno, y cualquier ítem importante que poseas permanecerá en tus bolsillos.

RECOGER...

Cada parte nueva del mapa contiene mazmorras, retos secundarios y minijuegos. Si te esfuerzas podrás conseguir una nueva máscara, una canción o algún otro ítem importante.

ZELDA MASK

64 STAR GAME

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

...ega en castellano.

LA FICHA

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK: REQUERIDO	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	*Sí*
12.990 pesetas	

La Navidad siempre es una época especial. Pero para los poseedores de la N64, diciembre de 1998 tuvo más magia de lo esperado: exploraron bosques llenos de hadas, se enfrentaron a temidos esqueletos y hasta rescataron princesas de las garras de Ganondorf. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, sin lugar a dudas el mejor juego nunca visto, había llegado.

¿Cómo crear una secuela de la obra maestra de Miyamoto sin arruinar tan bellos recuerdos? En Nintendo lo han hecho de este modo: tomando los gráficos, los sonidos, los controles y los personajes de *Ocarina of Time*, metiéndolos en un nuevo mapa y en un nuevo argumento y, agárrate, pidiéndole a Shigeru que hiciera algo más que asomar la cabeza de vez en cuando para asegurarse de que todo fuera bien. El resultado, bajo la forma de The Legend of *Zelda: Majora's Mask*, quedó listo en 18 meses, frente a los cuatro años que supuso gestar Ocarina of Time.

No es extraño, pues, que *Majora's Mask* despierte tu temor a que no sea sino una pálida y decepcionante imitación del brillante título inicial. Afortunadamente, nada de esto ocurre. Incluso se han mejorado algunas cosas, como por ejemplo los textos, que ahora sí vienen traducidos al castellano (como nos corría prisa y no podíamos esperar a recibir el cartucho PAL de Nintendo, nosotros utilizamos un cartucho NTSC para hacer este análisis; de ahí que las pantallas que lo ilustran tengan textos en inglés). Si el pasado diciembre te resultó un tanto vacío sin la compañía de Link, prepárate para su regreso...



Los Mosquitos tienen cara de esqueletos. ¡Qué miedo!

GO! GO!



LINK SUBTITULADO
Si tuviésemos que poner alguna pega a *Ocarina of Time* elegiríamos los textos en inglés y el vano intento de compensarlo con un libro de pistas. Ahora, sin embargo, con la llegada de *Majora's Mask* este problema se ha resuelto, pues el juego viene con textos en castellano. ¡Así es! Suponemos que en Nintendo debe haber un oído todopoderoso que ha escuchado nuestras incesantes plegarias.



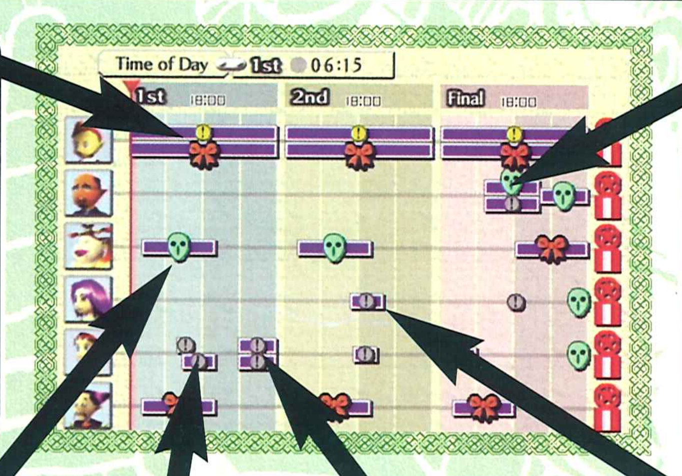
HOLA, TAYA
Otra novedad: en *Majora's Mask* nos despedimos de Navy para recibir a Taya, un hada de los Skull Kids que se ve forzada a regañadientes a colaborar con tu tarea. Por lo tanto, no es ni la mitad de educada que Navi. "¡Cómo! ¿No lo consigues?", te gritará Taya mientras te esfuerzas en resolver un puzzle, y señalará los puntos importantes del escenario con un rotundo: "Siempre te saltas cosas como ésta..."

LISTA DE OBJETIVOS

Estúdiate esta lección y sabrás exactamente cuándo tienes que hablar con los habitantes (o cuándo tienes que obsequiarles con algo) para conseguir nuevos ítems...



1 *Las barras horizontales de la parte superior de la pantalla muestran los momentos precisos, durante los tres días, en que los habitantes tendrán algo para ti; pero no revelan cómo o por qué.*

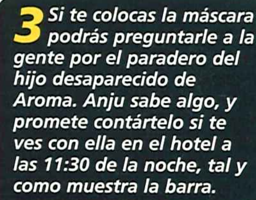




2 *Madame Aroma aparecerá en la lista después de que la encuentres dentro de la oficina del alcalde. La barra muestra que debes hablar con ella entre las 8 de la mañana y las 8 de la tarde del primer día para obtener la Máscara de Kafei.*

3 *Si te colocas la máscara podrás preguntarle a la gente por el paradero del hijo desaparecido de Aroma. Anju sabe algo, y promete contártelo si te ves con ella en el hotel a las 11:30 de la noche, tal y como muestra la barra.*





4 *Efectivamente, Anju te recibe en la cocina del hotel y revela que Kafei, su prometido, le ha escrito. Ella ha redactado una respuesta, y te pide que la envíes por correo por la mañana.*

5 *Sigue al cartero y lograrás dar con Kafei, quien se encuentra destrozado porque un Skull Kid lo ha convertido en un chico. Él te entregará un pendiente y te pedirá que se lo lleves a Anju.*



6 *De vuelta en casa de Anju a la 1:30 de la noche, el dueño de la tienda de Curiosidades espera para entregarte la Máscara Keaton de Kafei y decirte que el chico necesita que le ayudes a localizar a un ladrón en las afueras de la ciudad...*



CAMPOS VERDES

Gracias a la descomunal ciudad que limita la visión de Link, el Campo de Término (el centro de *Majora's Mask*), está exento de elementos que aparecen de la nada como en el Campo Hyrule de *Ocarina of Time*. Además, es igual de grande y sus cambios climáticos dan lugar a paisajes impresionantes. Encontrarás dragones enormes que escupen llamaradas en la zona nevada del norte, árboles y troncos a los que puedes subirte en la boscosa sección del sur y, si te has hecho con la máscara Goron, podrás ver los paisajes a velocidades increíbles. Lo mejor de todo es contemplar desde las afueras de la ciudad los inolvidables fuegos artificiales del Carnaval de la Ciudad del Reloj de la última noche.

ENTRE ARAÑAS

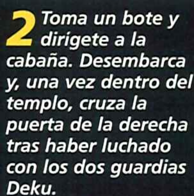
La búsqueda de las Skulltulas en *Ocarina of Time*, siguiendo la pista a las 100 arañas dispersas por todo el mapa, resultó ser demasiado para algunos. Por esto Nintendo ha restringido la captura arácnida en *Majora's Mask* a dos mazmorras creadas para la ocasión. Hay 30 Skulltulas en cada una, y las encontrarás trepando por las paredes, dispersas por el techo, escondidas en macetas, encubiertas dentro de cuevas y corriendo por encima de los armarios. Atraparlas a todas implica un uso fructífero de cada ítem de tu inventario, incluyendo las máscaras que conseguirás más tarde, pero el esfuerzo vale la pena. Además, nosotros te echaremos una mano.



◁ *No hay nada más satisfactorio que clavar tu espada a una Skulltula.*

CÓMO... encontrar el Templo Deku

Al sur del Campo Términa hay un pantano. Recorre los floridos senderos hasta encontrar la tienda de las brujas y los Bosques Misteriosos. ¿Y luego?



1 En los bosques, sigue al mono para localizar a Koume. Ve tras Katake, a la que encontrarás en los bosques o en la tienda, y dale la poción roja para Koume.

2 Toma un bote y dirígete a la cabaña. Desembarca y, una vez dentro del templo, cruza la puerta de la derecha tras haber luchado con los dos guardias Deku.



3 Avanza por el Laberinto Deku, evitando las Malezas, y desciende por el hueco del suelo. Compra judías y recoge algo de agua del pozo con tu práctica botella.



4 Usa las flores que encontraste junto a los guardias Deku para alcanzar un camino de tierra. Planta las judías que compraste y riégalas. Después móntate en la plataforma que aparece.

5 Una vez encima del Laberinto, cárgate las Malezas y usa los elevadores de las flores para alcanzar la entrada a la jaula del mono. Muéstrale tu Gaita para que te enseñe la Canción del Amanecer.



6 Junto a los guardias Deku hay una flor. Sube hasta la puerta y luego usa las setas naranjas para alcanzar la estatua del búho y entrar al bosque. ¡Uf!



CÓMO... pasarse el Templo Deku

Camina por las tablas hasta la plataforma central de Bosque Catarata, toca la Canción del Amanecer y accederás a la primera mazmorra de *Majora*...

1 Primero, cruza el abismo con el Buceo de Pétalo. Dirígete al este en la siguiente habitación y ve hasta el cofre de la izquierda. Con la llave que hay dentro abrirás la puerta de la otra habitación.



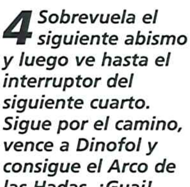
3 Repite este proceso hasta encender la antorcha de encima de la rampa, y luego salta por las plataformas para quemar la red. Enciende las cuatro antorchas al llegar arriba.



5 Vuelve atrás, dispara al Ojo Interruptor y ve hasta la puerta. Una vez dentro, usa el Buceo de Pétalo para derribar al Snapper y dispara al Gekko. Luego agarra la Llave del Jefe.



2 Empuja el bloque, avanza por el camino y vuelve a empujarlo dos veces. Prende un Bastón Deku en la esquina noroeste y enciende la otra antorcha.



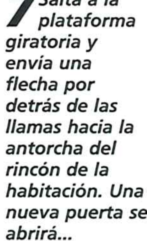
4 Sobrevuela el siguiente abismo y luego ve hasta el interruptor del siguiente cuarto. Sigue por el camino, vence a Dinofol y consigue el Arco de las Hadas. ¡Guai!

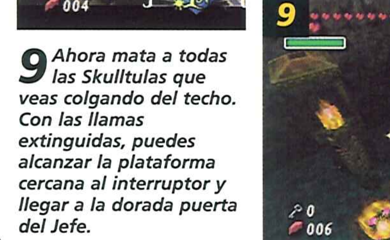


6 De vuelta en el salón grande, dispara una flecha a través de la antorcha hacia el centro de la plataforma con forma de flor que hay abajo. Ésta subirá al primer piso y empezará a girar.



7 Salta a la plataforma giratoria y envía una flecha por detrás de las llamas hacia la antorcha del rincón de la habitación. Una nueva puerta se abrirá...





8 ...en el interior de esta inmensa caverna. Las flores de la izquierda te permitirán elevarte hasta la cima. Apunta desde allí una flecha al interruptor de cristal del otro lado.

9 Ahora mata a todas las Skulltulas que veas colgando del techo. Con las llamas extinguidas, puedes alcanzar la plataforma cercana al interruptor y llegar a la dorada puerta del Jefe.



Odolwa, el Guerrero Enmascarado

10 Es muy fácil de matar: colócate en una esquina de la sala y lanza una bomba en su dirección. Escóndete en la flor del centro cuando los murciélagos se acerquen.

RESUMEN

CÓMO... DAR LOS PRIMEROS PASOS

En nuestro análisis de la versión japonesa (número 32) te guiamos por la primera sección de juego. Para aquellos que se lo perdieron...
Lleva al hada amarilla a la fuente del norte, donde está la Gran Hada. Haz estallar el balón azul para poder jugar al escondite, y luego dile al chico del noreste el código que aprendas. Localiza el telescopio y mira por él a la parte superior del reloj. Luego, vende la Lágrima de la Luna a la Maleza Deku en la plaza principal. Vuela a la alta plataforma y entra en el reloj cuando sea la media noche del último día. Dispara al Skull Kid una burbuja, toma la Ocarina, toca la Canción del Tiempo y visita al Hombre de la Máscara.



GO! GO!

ANÁLISIS



PUEBLO GORON

Aquí la **Máscara Goron** permite a Link rodar muy rápido y empujar o golpear objetos macizos.



Esta zona, cubierta por una gruesa capa de nieve y con atractivos tesoros en el fondo de lagos congelados, es la más mágica de todas. Tu principal tarea es la de descongelar al padre del Rey y hacer que te enseñe la Nana de Goron. Para ello necesitas localizar los Lentes de la Verdad y perseguir a un fantasma flotante. Pero intenta no visitar primero los Lobos Blancos, pues en esta ocasión atacan en grupos de dos, provocando batallas no aptas para cardíacos.

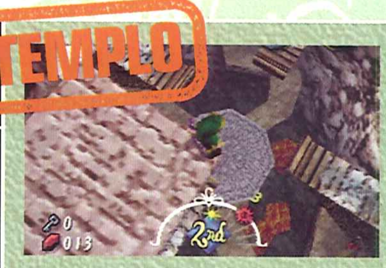
LO MEJOR: La carrera Goron, tan rápida como una de *Star Wars: Episode 1 Racer* y tres veces más excitante.



△ *Destroza las bolas de nieve para recolectar vasijas mágicas.*

◁ *Si te irrita el incesante sonido de los bebés gritando, evita esta parte.*

TEMPLO

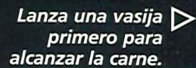


Templo del Pico Nevado

El más leve resbalón en la cima de esta mazmorra te hará descender rodando cinco plantas abajo, si es que la multitud de caídas en la nieve y de monstruos helados no acaban antes contigo. Aquí encontrarás toneladas de puzzles ingeniosos, como el de las estalactitas móviles que golpean bloques de hielo.

¡MÁS ACCIÓN!

Hay un Goron encallado en una cornisa congelada. Para contentarle, tienes que agarrar un pedazo de carne en el Templo de Goron, traérselo y dárselo, manteniendo la espada enfundada durante todo el camino.



Lanza una vasija primero para alcanzar la carne. ▷





JEFE



Goht, el Monstruo Mecánico Enmascarado

Así es, se trata de un toro mecánico gigante. Ponte tu máscara Goron, conviértete en una bola espinosa y hazle trizas el trasero. Genial.



CAPA ZORA

Recoge la **Máscara Zora** en esta área y podrás bucear por el agua sin tener que salir a respirar.



Una playa de ensueño: cuando veas el atardecer, con el sol escondiéndose bajo las brillantes aguas, no podrás evitar sonreír. Lulu, la vocalista de la banda Zora, ha perdido su voz, y debe cantar en la Ciudad del Reloj el tercer día. Tu misión será encontrar sus huevos robados antes de que cante de nuevo. Esto implica un viaje a la cercana Fortaleza Pirata, demostrando tu sigilo frente a los atentos guardias y enfrentándote a las mujeres piratas Gerudo, tremendamente hábiles con la espada. Ten cuidado con los glóbulos ladrones de escudos, que ya conoces de *Ocarina of Time*.

LO MEJOR: Las batallas a cientos de metros bajo el agua contra serpientes enormes.



△ *Encantador. Mira los reflejos sobre el agua.*

◁ *Dale a estas serpientes marinas una oportunidad y serás su cena esta noche.*

TEMPLO



Templo de la Gran Bahía

Es un poco decepcionante, por estar basado en el irritante concepto de cambiar la dirección de la caída del agua. Pero la mazmorra está llena de buenos momentos, como la revancha con el socarrón de Gekko en el Templo Deku y la pelea con el colosal ojo y las 50 burbujas saltonas.

¡MÁS ACCIÓN!

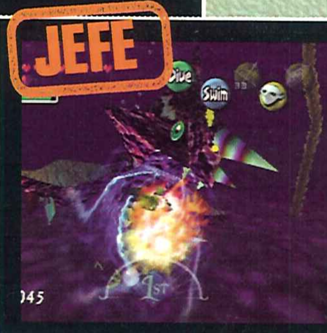
Usa el gancho lanzable en la playa para llegar hasta un frondoso bosque. Allí encontrarás un castor psicodélico, que te retará a una carrera bajo el agua a través de los flotadores. Para ganar el premio necesitas alcanzar una puntuación perfecta dos veces.





△ *Hay montones de momentos surrealistas en Majora's Mask, pero ninguno como estos castores.*

JEFE



Gyorg, el Gigantesco Pez Enmascarado

Agujerea al pez con flechas y luego usa el 'Zumbido Mágico' de Link Zora (pulsa R) para apalearle. Si no eres lo bastante rápido, te engullirá.

CAÑÓN IKANA

Encontrarás la **Máscara del Gigante** casi al final del día, y con ella Link crecerá hasta que la ciudad le quede pequeña.



Aquí ocurre de todo. En el Cementerio de Ikana librarás un encarnizado combate contra un esqueleto colosal, aunque la verdadera acción está en el Pueblo de Ikana. Las momias gritonas de *Ocarina of Time* bloquean el paso hacia un laberinto bajo el pozo del pueblo (necesitarás un inventario repleto de pertrechos para satisfacer sus necesidades) y las imponentes ruinas del Castillo Ikala están habitadas por todo tipo de guardias armados hasta los dientes. La ruta al Templo de la Torre de Piedra, un ascenso hasta la cima de una torre de cientos de metros de altura, te deja sin aliento.

LO MEJOR: Usar el reflejo del escudo para deslumbrar a los fotofóbicos esqueletos que custodian el Castillo Ikana.





△ *¿No puedes derrotar al esqueleto colosal? Usa tu arco.*

◁ *Dos esqueletos superdetallados, cortesía del Expansion Pak.*

TEMPLO

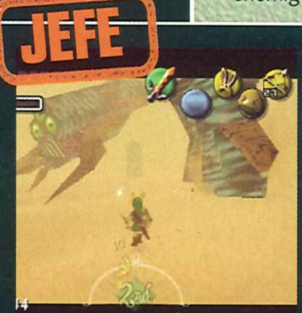


Templo de la Torre de Piedra

¿Recuerdas las salas invertidas del Templo del Bosque en *Ocarina of Time*? Esta mazmorra aún va más lejos, y nada tiene pies ni cabeza. Aquí estarás constantemente reflejando la luz en los espejos para abrir las puertas y evitando a los enemigos.

¡MÁS ACCIÓN!

Un premio te aguarda si te deshaces de cuatro Poes multicolor en la casa embrujada en menos de tres minutos; pero la pelea tiene lugar en un espacio muy reducido, ¡y



△ *Los Poes ya no abundan tanto como en Ocarina of Time.*

JEFE

Insectos Gemelos Enmascarados Gigantes

Un par de serpientes de arena inmensamente grandes. La Máscara del Gigante te eleva lo suficiente como para darles en el cráneo y por detrás.

RANCHO ROMANI



Escondido tras la Puerta Occidental del Campo Términa, y cubierto hasta el último día por una roca colosal, el Rancho Romani es un sitio verdaderamente hermoso que armoniza con el Campo de Hyrule del juego original. Lo más importante aquí es recuperar tu caballo robado y pasearlo para que estire sus piernas. Pero luego hay una gran cantidad de cosas por hacer: ayudar al solitario y triste propietario del Cuco de la Granja para que vea crecer a sus pollitos, hacer tu apuesta en la carrera de cachorros, custodiar la granja de los extraños ladrones de vacas en la primera noche y, lo mejor, proteger al caballo y la carreta de Cremia de los bandidos.



△ *Los perros de Majora's Mask son como peluches.*

BUSCA Y USA

Muchas de las habilidades adicionales de Link dependen del poder de las máscaras, aunque no son los únicos ítems útiles.

¡CANTA!

La Ocarina vuelve a ser el mejor aliado de Link, pero si te pones las máscara Deku, la Goron o la Zora, verás que cada personaje tiene su propio instrumento. Ver a Link con la máscara Goron golpeando sus bongos es divertidísimo.



¡CORTA!

La espada básica cumple su cometido, pero es recomendable que la mejores. La cómica pareja de la Herrería en el Pueblo Goron hará un apaño temporal, pero si les consigues algo de polvo de oro te recompensarán con una Espada Dorada.



¡DISPARA!

Como en *Ocarina of Time*, aquí dispones de flechas de Fuego, de Hielo y de Luz. Puedes usar las de Hielo para crear plataformas temporales en el agua, o para congelar enemigos creando un bloque que puedes golpear o por el que puedes trepar.



GO! GO! ▷



CUANDO QUIERAS
En la versión japonesa de *Majora's Mask*, el juego sólo se podía guardar volviendo hasta El Primer Día. En la versión europea, sin embargo, las estatuas de los búhos (usadas como portales teletransportadores) sirven para salvar la partida en cualquier momento. Es una mejora notable, con la que evitarás tener que completar una inmensa mazmorra de una sola sentada.

CAMBIA ESA CARA

Las mejores máscaras del juego.



MÁSCARA DE LA GRAN HADA

Las 16 hadas dispersas en cada mazmorra son atraídas magnéticamente por esta máscara, facilitando mucho la recogida. Luego llévalas a la Gran Hada para recibir una multitud de regalos.



MÁSCARA DE BREMEN

Esta máscara puede acabar con el desánimo de Grog, el dueño del Rancho Cuco. Pulsa B para recolectar los polluelos saltarines y verás cómo se convierten en cucos.



MÁSCARA DE ROMANI

Evita que los bandidos se hagan con las provisiones del Rancho Romani y ganarás esta máscara, que te permite entrar en el local nocturno de la Ciudad del Reloj, usualmente cerrado para los menores.



MÁSCARA DEL LÍDER DEL CIRCO

La obtienes de Gorman, el que se parece a Luigi, y es una máscara increíblemente expresiva; hasta llora lágrimas reales. Muéstrasela a los Hermanos Gorman en el rancho para hacer que paren de reír.



Hay cientos de brillantes efectos de luz en Zelda.

Congela a los enemigos y podrás usar los bloques de hielo como plataformas.

El aspecto de la Torre de Piedra es escalofriante.

Sin la espada dorada, no podrás derrotarle.

Este es el plan: crear una digna secuela de un título de N64 que todo el mundo considera como el más grande de la historia, lograrlo en la mitad de tiempo que su predecesor, arreglárselas sin el Divino Creador del original, quien ha tenido que ocuparse de cosas más importantes y, por último, hacerlo con textos en castellano. Fácil, ¿no?

Para los virtuosos de Nintendo, esto era pan comido. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es espléndido. Desde el primer momento, el juego está repleto de esa magia de Nintendo que tan bien conoces, gracias a un trabajo de desarrollo magnífico en el que todo ha sido pulido, desde el movimiento de la espada de Link hasta la salpicadura del agua bajo sus pies, alcanzando la perfección absoluta. Cinco apresurados minutos jugando a *Majora's Mask* fácilmente se convierten en dos, tres o cuatro horas completamente absorto en una fusión perfecta de aventura, plataformas, luchas e incluso carreras. Aunque *Majora's Mask* no alcance a sobrepasar el innovador placer de *Ocarina of Time*, se le acerca más de lo que nadie soñó nunca.

En tu camino por detener el lento descenso de la luna sobre la Ciudad del Reloj y sus habitantes, descubrirás algunos elementos argumentales de *Ocarina of Time*. *Majora's Mask* cuenta una apasionante historia de pérdidas, arrepentimiento y congoja, de madres que reencuentran hijos perdidos, de espíritus errantes que claman por el descanso de su alma y de la lealtad de los guardias del pueblo, que mantienen su puesto a pesar del miedo, mientras ven que la luna cubre el cielo. Sentirás afecto por la gente que encuentres, en especial porque la rutina de los habitantes de la Ciudad del Reloj durante los tres días, así como la interacción con ellos, los hace mucho más reales que sus estáticos y repetitivos colegas de los RGP rivales.

Sin embargo, la sustancia del juego es aún más impresionante. La cámara, los controles, la pionera ausencia de un botón para saltar… todo funciona a las mil maravillas. Y si eso era lo que se podía esperar del motor de juego que soportara *Ocarina of Time*, lo que no habíamos sospechado con *Majora's Mask* era que tuviera un mundo tan grande, repleto de acción y lleno de sorpresas como el Hyrule original. En un momento dado estás charlando con un carpintero del pueblo y, al

EL FIN SE ACERCA



Tras completar las cuatro mazmorras tendrás en tu poder las cuatro máscaras necesarias para convocar a los ancestros de Hyrule, disolver las nefastas intenciones de Skull Kid y detener el descenso de la luna. Pero la pantalla de créditos aún está lejos, como ya imaginarás. El demonio dentro de la Máscara de Majora toma otra vida por su cuenta, y tú serás arrastrado hasta la misma luna para recorrer la última mazmorra. A partir de aquí puedes tomar dos rutas diferentes hasta el final, y la más difícil de ellas es, quizá, el segmento más inolvidable de un juego de *Zelda* desde que la versión original para NES hiciera su entrada triunfal.



La abuela puede hacer pasar el tiempo rápidamente con una o dos historietas.

Eso es un muñeco de Link, usado para resolver un par de puzzles.

Si señor, hay que acabar hasta con la última de estas burbujas.

Un uso adecuado del escudo es fundamental

Un relajante paseo por la playa con Epona. Encantador.

Un impecable sistema de atajos en Majora's Mask evita que tengas que pasar por el mismo sitio una y otra vez.

Un ejemplo de las raras compañías que frecuenta Link.

Activa las Lentes de la Verdad para que ocurran cosas magníficas, como ésta.

siguiente, estás dando caza a un colosal toro mecánico en una arena congelada del tamaño de un estadio, con bombas y estalactitas explotando junto a tus oídos. Cada esquina que doblas, cada puerta que cruzas, cada ítem que encuentras trae consigo algo ingenioso, mágico o totalmente increíble.

Y la emoción va en aumento a medida que cruzas las maravillosas mazmorras. Darás saltos de alegría cada vez que Link encuentre un nuevo tipo de bomba, una flecha de luz o algún otro juguete en los cofres dorados, tendrás el alma en vilo cuanto esquives y apuñales un dinosaurio con la ayuda del aún revolucionario gatillo Z, y te maravillarás con el ingenio de los programadores del juego cuando las pistas indirectas te lleven hasta los puzzles y sus mágicas soluciones. Algunas plataformas y superficies sólo pueden alcanzarse dejándose deliberadamente atrapar y lanzar por un enemigo; las flechas de hielo crean plataformas congeladas temporales cuando las disparas contra el agua… Sólo el propio antecesor de *Majora's Mask* puede despertar la sensación de triunfo que te embarga al resolver unos rompecabezas tan brillantes.

Ante todo esto, el aspecto ya no importa; pero el caso es que *Majora's Mask* puede llegar a ser también el juego más hermoso de N64. Encontrarás campos, resplandecientes montañas nevadas y brillantes riachuelos, como en la primera entrega; sólo que, esta vez, el Expansion Pak multiplica lo que puedes ver, por lo que *Majora's Mask* está repleto de dragones del tamaño de jefes, imponentes bandadas de murciélagos y hordas de lagartos armados con espadas. Y una vez más, el motor de Zelda muestra su capacidad para bañar el escenario con los cambios de luz que van de la noche al día, presentando nubes rojizas cuando cae la tarde sobre el dorado océano de Capa Zora y un resplandor azulado sobre los témpanos de hielo de la Llanura Goron cuando llega la noche. Es realmente turbador.

Por desgracia, *Majora's Mask* se acaba, aunque el reto se extiende más allá del encuentro con el último jefe. Estés donde estés del inmenso mapa, nunca hay más de dos segundos de camino hasta un subjuego de tiro al blanco, hasta un reto de cacería de arañas, hasta una caverna secreta llena de tesoros o hasta uno de los cientos de hadas, piezas de corazón, monedas, máscaras o demás ítems que te imploran que los recojas. Además, experimentando con tu inventario repleto de armas y artilugios, abrirás nuevas puertas, y con ellas, nuevas áreas, sin que hubieras llegado a sospechar de su existencia.

A pesar de todo, *Majora's Mask* también tiene sus pegas. Aunque es inmenso, no logra superar a *Ocarina of Time*. Zona a zona, mazmorra a mazmorra, el original de Shigeru resulta ligeramente mejor, y la familiaridad con los puzzles de Zelda te llevará a superar muchas partes de un tirón. Y tras el esplendor de la pelea final contra Ganondorf en *Ocarina of Time*, el último combate de *Majora's Mask* es un relativo desencanto.

Pero estos problemas son aplastados fácilmente por el avasallador fulgor de *Majora's Mask* visto en su totalidad. Cuando hicimos un primer análisis de la versión japonesa, le otorgamos al juego nada más y nada menos que un 97.

Pues bien, después de volver a jugarla y teniendo en cuenta que Nintendo la ha lanzado con los textos totalmente en castellano (¡bravo!), no nos ha quedado otra opción que subir esa notaza un punto. Muchos dudaban de *Majora's Mask* debido a la larga sombra de *Ocarina of Time*, pero esta nueva entrega brilla con igual intensidad.

VEREDICTO ***Muchos dudaban de Majora's Mask debido a la larga sombra de Ocarina of Time, pero esta nueva entrega brilla con igual intensidad.***

sus más y sus menos

+
- Sistema de juego impecable.
- Las más apasionantes y divertidas peleas, puzzles y charlas.
- Lejos de ser pan comido.
- En torno a las 50 horas de juego.
- Está en castellano.

–
- Muy similar a *Ocarina of Time*.
- No tiene juego de pesca.

Si esto te gusta...

The Legend of Zelda
Nintendo
M64/12, 99%
El mejor videojuego de todos los tiempos.

10 GRÁFICOS
Chillones en ocasiones, pero estás ante un mundo vivo y real en tu N64.

10 SONIDO
Melodías absorbentes y espectaculares efectos. Te recomendamos cascos o una tele con Surround.

10 TECNOLOGÍA
Sólo Nintendo podía lograr que un juego tan grande, complejo y bello funcionara tan bien.

9 DURABILIDAD
Unas 25 horas para terminar la tarea principal, y otras 25 para concluirlo todo.

VEREDICTO
Una secuela espléndida y magníficamente lograda. Está a un pelo de la perfección. Cómpralo. Ya.

98%








PRECEDENTES EN 64 En nuestro número 34 comprobamos el estado muscular de los luchadores de *No Mercy*.

LA MESITA
Se ha hablado mucho de la mesa del comentarista que hay junto al cuadrilátero y hoy estamos en condiciones de afirmar que tal mesa existe y se encuentra al sur del ring. Ya sabes: puedes subirte encima de un salto, empujar a quien la ocupe o lanzar a alguien contra ella. Lástima que no puedas romperla sobre la cabeza o contra las costillas de tu contrincante...





No, no está levitando. Ha saltado para atacarte... como no espabiles.

Su nombre (Mr. "Culo") lo dice todo. Intenta provocarle y verás lo que pasa.

Sube ahora que nadie mira. ¡Disimula!

Da pena ver lo poco que cobran.

¡Vaya con el cachas! ¿Sube al ring en vaqueros?

Crea a tu luchador y gánate al público... o no.

WWF NO

¡Todo el mundo al ring!

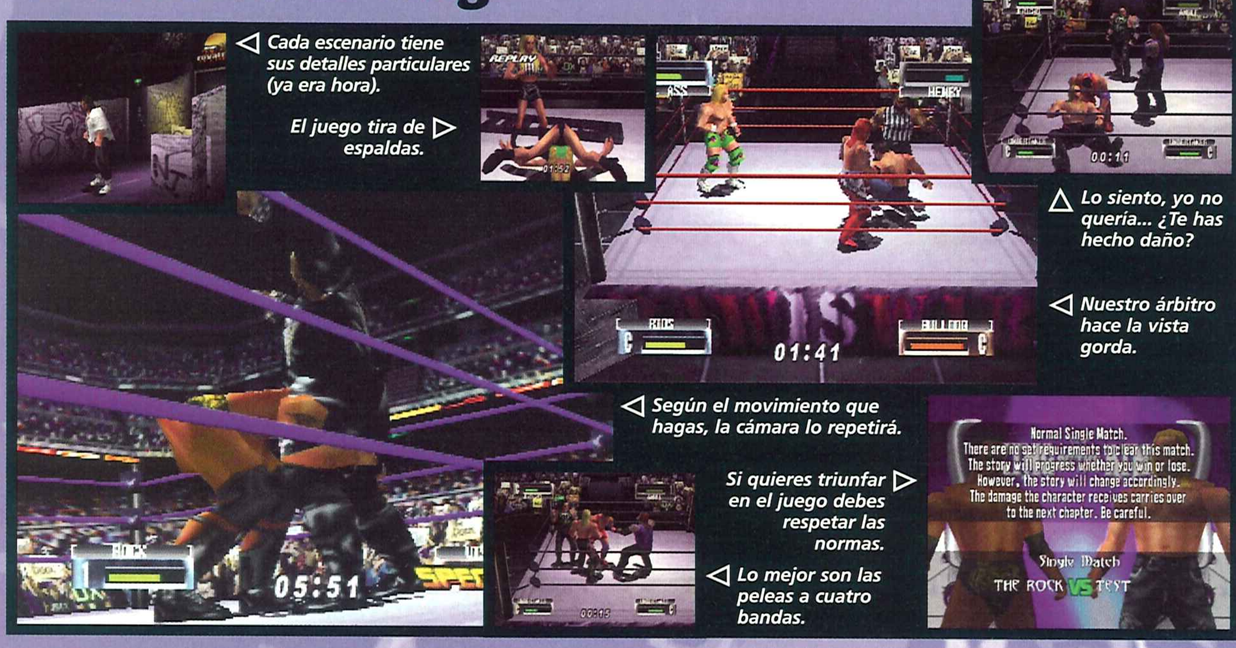


LA FICHA

WWF NO MERCY

DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 35 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✓
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible



Cada escenario tiene sus detalles particulares (ya era hora).

El juego tira de espaldas.

Lo siento, yo no quería... ¿Te has hecho daño?

Nuestro árbitro hace la vista gorda.

Según el movimiento que hagas, la cámara lo repetirá.

Si quieres triunfar en el juego debes respetar las normas.

Lo mejor son las peleas a cuatro bandas.

VAMOS DE EXCURSIÓN

Cada escenario tiene lugares por los que perderse un rato. Aquí te mostramos unos cuantos.

ENTRADA

No es especialmente interesante, pero si arrastras a tu contrincante fuera de la zona de combate podrás atizarle donde normalmente haces tus poses. Cada escenario tiene el suyo.



PASILLO

Aquí tienes a dos que juegan al pilla-pilla. Tendrás acceso a varios rincones y te toparás con objetos que pueden resultarte útiles.



BAR

Reconforta ver que las superestrellas llevan una vida sana. Nos encantó el numerito sobre la mesa de billar, aunque las mallas de licra son un poco horteras, la verdad.



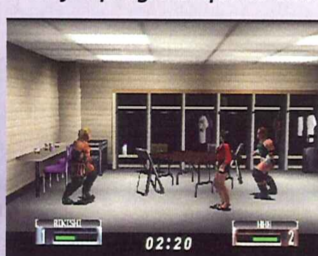
APARCAMIENTO

Este sitio es enorme; esperemos que no te pierdas. ¡Anda, mira donde se ha colocado ése! Ahí no hay escapatoria posible. ¡Ya es nuestro!



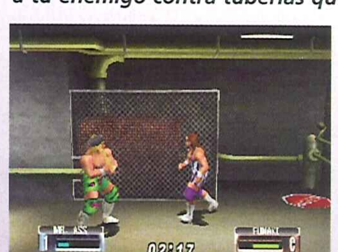
VESTUARIOS

Olor a tigre, mallas sudadas... pero ése no es el mayor peligro al que te enfrentas. Por la imagen, aquí se va a armar la gorda. La cosa se pone fea.

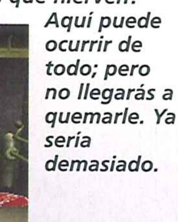


SALA DE CALDERAS

¿Puedes imaginar algo más horrible que lanzar a tu enemigo contra tuberías que hierven? Aquí puede ocurrir de todo; pero no llegarás a quemarle. Ya sería demasiado.



MERCY





△ *El Ladder Match es más violento de lo que parece.*

▽ *¡Cielos! ¡Qué modales! ¿Y el otro qué mira?*

Ya estamos otra vez: ha llegado otra nueva entrega de un juego de wrestling. Los intentos previos han sido un poco como una lotería, pero *WWF Wrestlemania 2000* de THQ ganó el cinturón y el título cuando llegó arrasando las pasadas navidades.

Es por eso que estábamos ansiosos por ver cómo había quedado su sucesor, *WWF No Mercy*; babeábamos ante la perspectiva de los Ladder Match, las peleas fuera de la zona de combate y todas las novedades que prometían elevar la experiencia wrestlinguera hasta cotas insospechadas.

Los desarrolladores Aki/Asmik han dado con una combinación muy vendible. Los controles resultarán familiares a los fans de un deporte tan noble como el wrestling (y sabemos que sois unos cuantos), puesto que las modificaciones son mínimas. Sólo hay un par de arreglillos.

Descubrirás nuevos movimientos, nuevos luchadores (incluyendo a Tazz, Rikishi, Kurt Angle y otros) y gráficos muy pulidos, pero para ser sinceros *No Mercy* conserva los problemas de modelado de personajes y la floja detección de colisiones que caracterizaron anteriores entregas.

El público continúa en sus insolentes 2D, con una animación –por llamarlo así– muy rudimentaria. Y sí, todavía puedes ser vapuleado durante minuto y medio sin tener la más mínima ocasión de defenderte ni moverte. Se trata de problemillas que a todos os sonarán, solucionables únicamente con una buena revisión del sistema (¿alguien ha dicho Gamecube?).

Pero también hay que contar que se le han añadido muchas cosas. El Ladder Match nos trae los mejores recuerdos de aquellas payasadas del Cage Match. Llévate la escalera al ring, rómpele la crisma a tu oponente y luego trepa para conseguir el cinturón. Lo mejor aquí es tumbar la escalera de mano justo cuando tu contrincante está trepando por ella; le



GO! GO! ▷

LA SANGRE AL RÍO
Cada dos meses, nuestro ilustre Doctor Vainilla es asediado por decenas de entusiastas sedientos de sangre. No, no son vampiros. Tampoco necesitan una transfusión, simplemente se preguntan por qué en *Wrestlemania* no llega la sangre al río. Ahora nos tememos un aluvión de cartas preguntando lo mismo sobre *No mercy*. ¿Qué os vamos a decir? La ausencia de sangre es un tema europeo, puesto que en los Estados Unidos es algo que se tolera; pero por otro lado se trata del país que provocó la retirada de mapeado de caras de PD... No hay quien los entienda, la verdad.

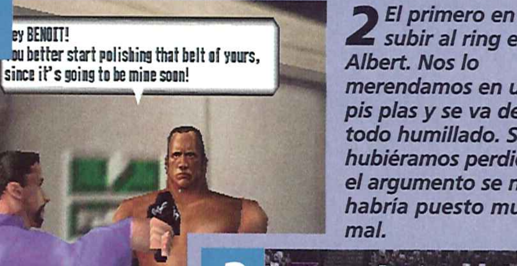


¿Y QUÉ MÁS?
Pues hay bastantes cosas más que descubrir en el Smackdown Mall; y es que el manual dice que hay muchas cosas ocultas. Los desarrolladores Aki/Asmik son conocidos por su afán de añadir secretos extra. En *Wrestlemania* tenías que completar ciertos escenarios con un personaje concreto para abrir un montón de sorpresas. Ahora, para descubrir qué es lo que tienes que hacer en *No Mercy* tendrás que echar un vistazo a este menú.



¡TODO UN ESPECTÁCULO!

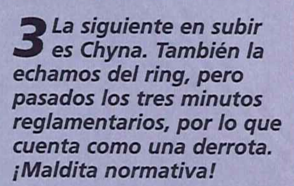
¿Qué? ¿Todavía no sabes de qué va esto? Entonces sigue nuestras explicaciones.



***1** El campeonato por el cinturón interconti-nental ha empezado y nosotros hemos decidido intentarlo con el lucha-dor más popular: The Rock. Para empezar, unas declaraciones a la prensa nunca están de más.*



***2** El primero en subir al ring es Albert. Nos lo merendamos en un pis plas y se va del todo humillado. Si hubiéramos perdido, el argumento se nos habría puesto muy mal.*



***3** La siguiente en subir es Chyna. También la echamos del ring, pero pasados los tres minutos reglamentarios, por lo que cuenta como una derrota. ¡Maldita normativa!*

***4** Crash empieza vacilándonos, y lo retamos a un combate Hardcore. Si queremos continuar, tenemos que ganar. El cubo de basura nos dará la victoria. ¿Duele?*



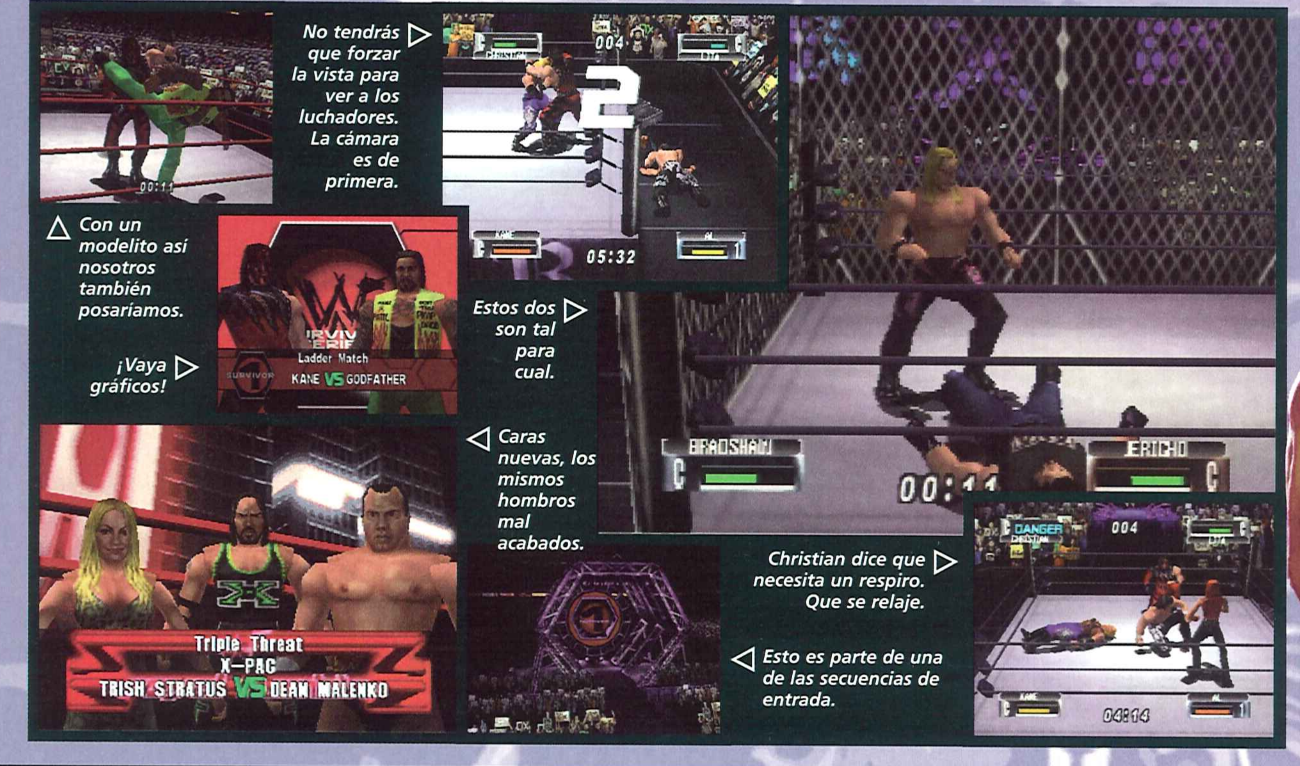
das un buen viaje. Es una jugarreta divertida, pero te vas a divertir todavía más cuando la líes entre bambalinas, peleándote hasta en el aparcamiento.

Y ahora que hemos tocado el tema, es justo aquí donde *No Mercy* destaca. Selecciona las reglas Hardcore y podrás sacar a tu oponente fuera de la zona del ring y enzarzaros en una pelea que os lleve por los bastidores, donde daréis con varias salas. Cada escenario tiene distintas áreas que explorar, todas repletas de trastos que puedes usar como armas (papeleras, micrófonos, sillas e incluso un ramo de rosas). Cuando sueltas o lanzas una de estas armas, no desaparecen. Puedes volver a recogerlas o buscar otra nueva. Nosotros nos hemos llevado al ring cuatro armas y dos escalerillas, todo de una sola vez.

TECNOLOGÍA

Selecciona las reglas Hardcore y podrás pelearte fuera del ring, donde darás con varias salas.

El sistema de competición por cinturones también ha sido objeto de una cuidada revisión. Esta vez, en lugar de participar simplemente en una serie de combates sin ton ni son, formarás parte de un argumento bien presentado, con dramas e intrigas.



No tendrás que forzar la vista para ver a los luchadores. La cámara es de primera.

Con un modelito así nosotros también posaríamos.

¡Vaya gráficos!

Estos dos son tal para cual.

Caras nuevas, los mismos hombros mal acabados.

Christian dice que necesita un respiro. Que se relaje.

Esto es parte de una de las secuencias de entrada.



DE COMPRAS

El Smackdown Mall es el sitio donde puedes comprar de todo, pero ¡hay que ver qué precios! Empuñar un arma envuelta en alambre te costará 1.000WWF, y ten en cuenta que por ganar un combate en un escenario normal te dan 300WWF. Conseguirlo todo va a llevarte más tiempo del que crees, pero hay tantas cosas interesantes que vale la pena ir a por ellas; como por ejemplo el movimiento "Fregadero de cocina" o el ring Backlash. También hay objetos que recuerdan las aficiones de Rare. Piénsatelo.



Increíble pero cierto: Eso de ahí es un queso.

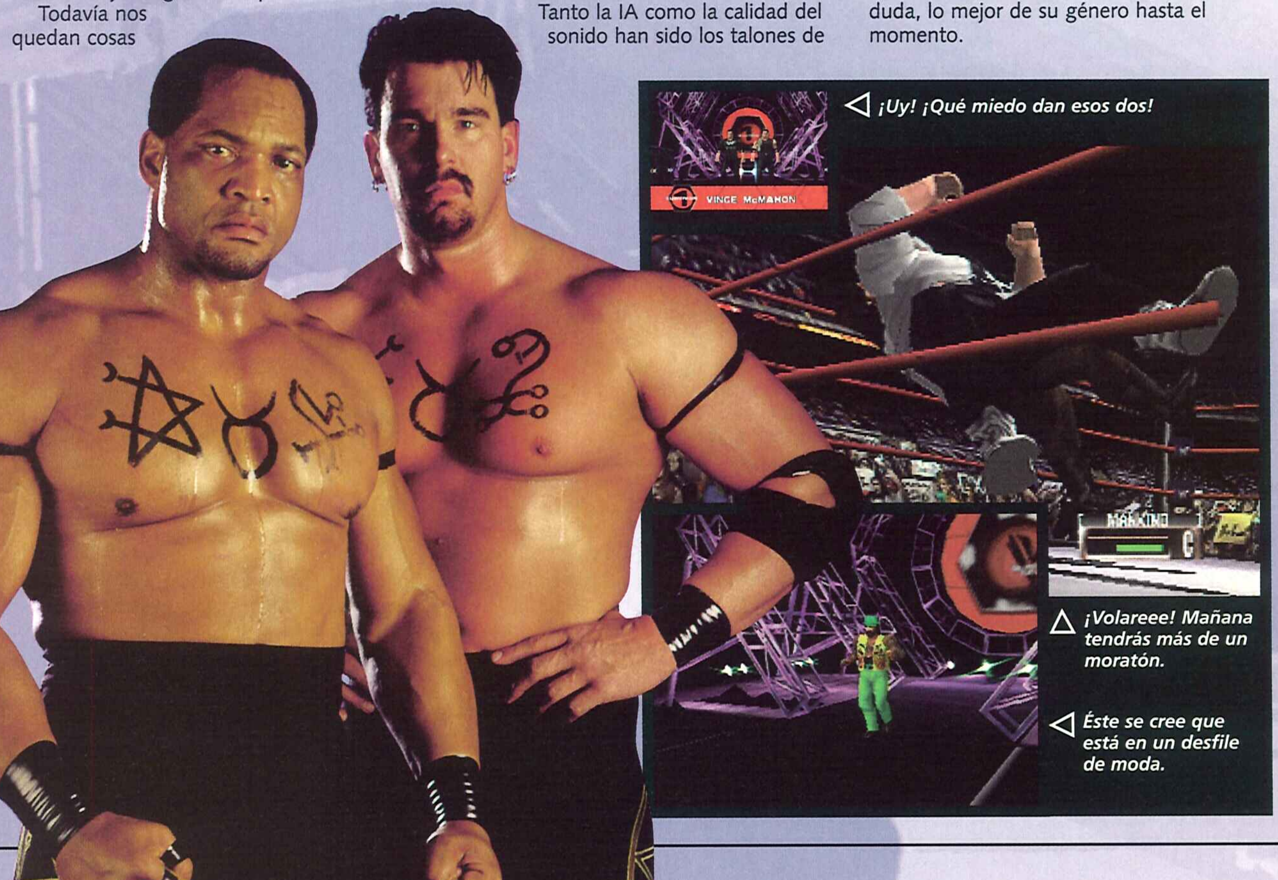
***5** Viscera nos sujeta y Test hace lo mismo. Los MacMahons nos proponen un trato sucio pero les decimos que no. Creo que la hemos pifiado...*

***6** Pues resulta que no. ¡Vamos directos al título! El único obstáculo son los dos MacMahons... a la vez. Termina aquí nuestra singladura wrestlinguera.*

Durante el campeonato Hardcore, por ejemplo, otros luchadores con caras de malas pulgas te abordarán en el aparcamiento, los vestuarios y demás. Además, la historia cambiará radicalmente según ganes o pierdas ciertos combates. Llegarás a un punto en el que ganar será necesario para poder continuar. Si fallas demasiadas veces, despídete del cinturón. Francamente, creemos que es una buena idea. Seguro que te estimulará a no bajar el ritmo bajo ningún concepto.

Todavía nos quedan cosas que comentar. Por un lado, la inclusión del "Smackdown Mall" (Ver el recuadro superior) y por otro la opción "Crea a tu luchador", corregida y aumentada con más movimientos, armas y más variedad de vestuario. No es que haya muchas más opciones con las que juguetear que en *Wrestlemania*, pero con esto y el Mall podrás recrear al luchador que quieras; contando con la remota posibilidad de que no esté incluido en la extensísima alineación de luchadores.

Tanto la IA como la calidad del sonido han sido los talones de Aquiles del género en el pasado, pero parece que se ha trabajado mucho en ello. Los combates no son fáciles y todos los luchadores están equilibrados en cuanto a nivel, con lo cual el cinturón va a estar muy disputado. En lo referente al sonido, ¡hasta la música suena mejor! Total, que los de Aki/Asmik han trabajado mucho y muy bien. Más de uno nos temíamos la típica secuela que promete mucho pero luego decepciona, y por suerte no ha sido así. Para nada. *WWF No Mercy* es, sin duda, lo mejor de su género hasta el momento.



¡Uy! ¡Qué miedo dan esos dos!

¡Volareee! Mañana tendrás más de un moratón.

Éste se cree que está en un desfile de moda.

sus más y sus menos

+
- Muchas cosas nuevas.
- El sonido ha mejorado, y la IA, y el "Crea a tu luchador"...
- No dejarás de jugar.

−
- Es un juego de wrestling.
- Manejo lento y tosco.
- La detección de colisiones no es perfecta.

Si esto te gusta...

WWF Wrestlemania 2000
THQ
M64/25, 90%
El mejor antes de que llegara No Mercy.



8 GRÁFICOS
Mejores que los de Wrestlemania, pero sin llegar a ser espectaculares.

9 SONIDO
Aceptable y bien comprimido en el cartucho.

9 TECNOLOGÍA
Dudamos que quepan más cosas. Han solucionado algunos problemas de juegos anteriores.

9 DURABILIDAD
Contrastada. Los escenarios rejugables y el multijugador le dan cuerda para rato.

VEREDICTO
Tres hurras por Proein por producir, una vez más, el mejor juego del género. Hasta los más reacios deberían probar.


92%

PRECEDENTES EN 

Le echamos un vistazo a las aventuras de Donald en el número anterior...

¡ESE TEMPERAMENTO!
Como habrás leído en nuestro número anterior, Ubi Soft presumía de que su 'sistema de humor' reflejaría cómo el temperamento del irascible Donald afectaría a la partida. Después de jugar a Quack Attack hasta la saciedad, estábamos desconcertados: ¿a qué se referían? Si Donald recibe un golpe, se enfada y agita los brazos en el aire y... y eso es todo.



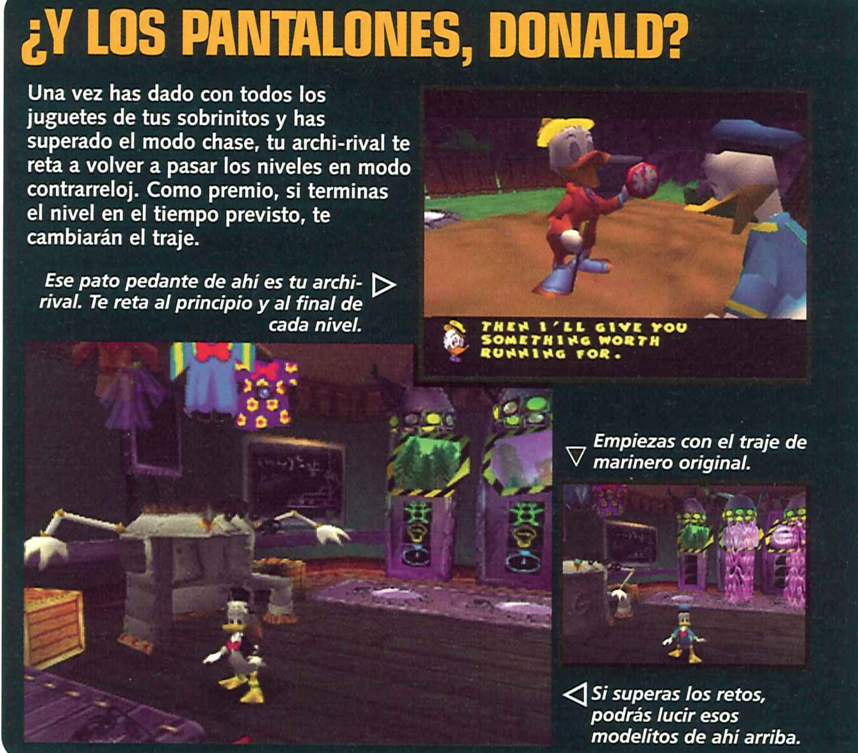


△ Hay que saltar y recoger cositas... para variar.

▽ Las escenas animadas están muy bien.

¿Y LOS PANTALONES, DONALD?

Una vez has dado con todos los juguetes de tus sobrinitos y has superado el modo chase, tu archi-rival te reta a volver a pasar los niveles en modo contrarreloj. Como premio, si terminas el nivel en el tiempo previsto, te cambiarán el traje.



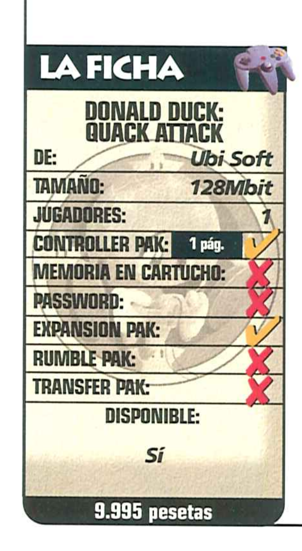
Ese pato pedante de ahí es tu archi-rival. Te reta al principio y al final de cada nivel. ▷

▽ Empiezas con el traje de marinero original.

◁ Si superas los retos, podrás lucir esos modelitos de ahí arriba.

DONALD QUACK ATTACK

Más vale pato en mano...



LA FICHA

DONALD DUCK: QUACK ATTACK	
DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
9.995 pesetas	

En la vida cotidiana hay cosas fastidiosas e inevitables, como el empeño de tu madre en pasar el aspirador por tu habitación un sábado por la mañana, el típico amigo pesado que siempre elige Oddjob en *GoldenEye* y las licencias Disney que se desaprovechan.

En realidad nadie esperaba que *Donald Duck* viniera repleto de novedades o con una jugabilidad innovadora. Pero así es. Lo que esperábamos era un plataformas 2D del montón con un escenario pseudo-3D que tomara prestados elementos de todos los otros plataformas que existen; y eso es exactamente lo que hay, aunque para serte sinceros, tampoco nos molesta mucho.

A pesar de que *Donald Duck* representa todo aquello que aborrecemos aquí en la redacción, nos resulta difícil ser duros con él. Verás, *Donald Duck* no pretende ser algo que no es. Es un plataformas simple y a mucha honra. Todo lo que hace, lo hace bien. Los gráficos, aunque no sean impresionantes, son los que corresponden a un juego Disney; un ejemplo excelente es Duckburg, con sus tuberías torcidas y su arquitectura estilizada. El sonido se adapta perfectamente a la acción, con efectos puntuales bastante buenos y con voces de actores en las escenas animadas.

En cuanto a la jugabilidad, la cosa funciona. Consiste en el típico juego de saltar y recoger cosas: 100 estrellas te dan una vida pero hay más ítems que recoger. Por ejemplo, conseguir todos los juguetes de tus sobrinitos te dará acceso al nivel Chase, en el que osos, coches y manos espeluznantes te perseguirán por todas las pistas de obstáculos. También deberás localizar los cuatro pedazos de tarta de jefe, uno en cada escenario, y así podrás enfrentarte al enemigo de final de nivel y seguir avanzando.

Durante todo el juego experimentarás aquella sensación de "yo esto ya lo he vivido" y será verdad puesto que copia bastante. Los jugadores más experimentados se ventilarán este juego en un par de días, pero no está pensado para ellos, precisamente, y si uno lo tiene en cuenta entonces *Quack Attack* es una aventurilla Disney de lo más competente, bien acabada y desafiante pero no hasta el punto de rozar la frustración. Si tienes más de diez años, mejor que lo alquiles y ya está; pero si te regalan tu primera Nintendo estas navidades, préstale atención al juego, porque seguro que te diviertes.



Pasa al vestidor para elegir el conjunto que más te guste.

Cuando superas el reto, recibes un regalito.

¡CORRE DONALD, CORRE!

Para romper un poco con la línea plataformas, los desarrolladores han incluido una sección persecutoria al estilo *Crash Bandicoot* en cada zona. A veces puede resultar muy complicada y acabarás de los nervios mientras intentas esquivar los obstáculos. ¡No está nada mal!

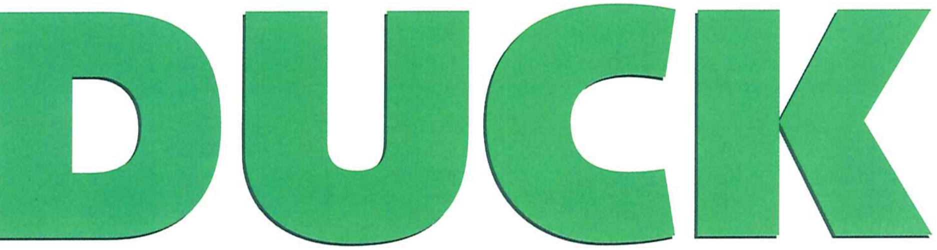






△ *Al final de cada nivel tienes que huir de los más variados –y veloces– enemigos.*

◁ *El nivel de la mansión tenebrosa es de los más difíciles.*





El único jefe que te invita a que le pegues. Cuánto vicio. ▷

△ *La ciudad está muy bien hecha.*

Las animaciones en DD son excelentes. ▷



La perspectiva hace que los saltos de precisión sean complicados. ▷

◁ *Cierra la boca Donald, no te vaya a entrar una mosca.*



Un pato con camisa hawaiana perseguido por un pollo gigante. De lo más normal. ▷

◁ *Este tipo te mira mal. ¡Sal por patas!*

sus más y sus menos

+

- Excelentes escenarios Disney.
- Personajes con voces.
- Grandes jefes y buenos niveles de persecución.

−

- Demasiado fácil.
- Poca variedad.
- Está todo muy visto.

Si esto te gusta...

Yoshi's Story
Nintendo
M64/4, 86%
Un plataformas en 2D con aspecto retro. Ideal para los más peques.



8 GRÁFICOS

Disney hasta la médula, buena animación y cantidad de escenarios.

7 SONIDO

Los personajes tienen su propia voz y los efectos son buenos.

6 TECNOLOGÍA

No es exactamente 3D. No se lo han puesto muy difícil a tu N64.

6 DURABILIDAD

Poca. La mayoría de los jugadores se lo ventilarán en dos días.

VEREDICTO

Una plataformas competente al que le falta originalidad y desafío. Para los más jovencitos.



PRECEDENTES EN 64

Busca, pero no encontrarás precedentes de las aventuras del gato y el ratón.

COMPAÑEROS DE JUEGO

Otra característica que separa a este juego de *Super Smash Bros* es la ausencia de un multijugador para cuatro. Sí que cuenta, no obstante, con una opción para dos jugadores, aunque es demasiado parecida al modo individual, sólo que con la satisfacción de derrotar a alguien del que después te puedes mofar.



Jerry: pequeño pero matón.

¡Buen golpe! Mira cómo sale disparado...

A veces un gato necesita más de siete vidas.

Hay muchos ítems diferentes esparcidos que puedes usar.

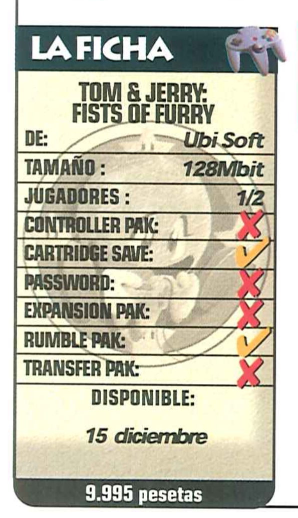
Los niveles tienen muy buen aspecto. Seguro que te suenan de la serie.

Cada nivel tiene sus peligros.

Jerry huye ante un Tom montado en cólera.

TOM & JERRY FISTS OF FURRY

El juego del gato y el ratón.



LA FICHA

TOM & JERRY: FISTS OF FURRY

DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✗
CARTRIDGE SAVE:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	15 diciembre
9.995 pesetas	

Hasta ahora, poco era lo que sabíamos del nuevo título de Ubi Soft *Tom & Jerry*, excepto que, a diferencia de lo que se podía pensar, no se trataba de un plataformas común, sino de un *beat 'em up* al más puro estilo *Super Smash Bros*. ¡Vaya! Por fin puedes decidir si prefieres que siempre gane el ratón o que la historia haga, por una vez, justicia al encantador minino.

Cuando uno piensa en juegos de lucha, enseguida le vienen a la cabeza cosas como ataques especiales y un multijugador frenético, tal y como nos mostró en su momento el juego de Nintendo. Sin embargo, las peleas que nos presenta *Tom & Jerry* son muy diferentes, y recuerdan más a las trifulcas a las que pueden someterse estos animalitos en la vida real. Aquí, por tanto, no encontrarás ataques especiales. En lugar de eso, los desarrolladores New Kid Co. han optado por las peleas básicas, consistentes en aporrear botones como un loco para conseguir los mejores combos: puñetazo-puñetazo-patada...

VEREDICTO *Los combates de Tom & Jerry son ideales para descargar adrenalina aporreando el mando sin parar.*

A lo largo de los escenarios se han esparcido varios objetos que debes recoger, y que van desde sillas hasta tomates, pasando por sartenes y comederos para pájaros. Una vez te haces con ellos, puedes arrojárselos a tu oponente o bien blandirlos como un arma y darle una paliza tremenda.

Estos objetos son una parte fundamental de las peleas, pues los movimientos no son nada especial y se limitan a los golpes básicos, que puedes ejecutar tanto en el suelo como en el aire. De esta forma, la mejor estrategia se convierte en avanzar por el escenario, en una carrera a la desesperada contra tu oponente para ver quién llega primero a los ítems reco-

△ ¡Uy! Vaya cara de mosqueo tiene Tom.

△ Los escenarios te pasearán por toda la casa.

RY
RRY

gibles, se hace con uno y le atiza al otro en la cabeza.

El apartado gráfico no está nada mal. Los ocho personajes están muy bien hechos y bastante bien animados, mientras que los escenarios (la cocina, el patio) son muy parecidos a los que puedes recordar de la serie de dibujos animados. De hecho, puedes apreciarlo en las capturas que acompañan estas líneas. Quizá la mayor pega del título es que, una vez dominas la táctica para vencer a tu adversario, puedes repetirla tantas veces como quieras para acabar victorioso. Si tenemos que escoger, nos quedamos con las peleas de Mario y Cía. en *Super Smash Bros*, aunque los combates de *Tom & Jerry* son ideales para descargar adrenalina aporreando el mando sin parar.

RESUMIENDO...

Hagan sus apuestas, va a comenzar una pelea muy dura entre Tom y ese perrito...

1 *Todo empieza con una animación en la que los personajes se dicen de todo...*

2 *Acto seguido, empiezan a pelearse. Pilla lo que tengas más a mano y arrójaselo a tu enemigo.*

3 *¡Vaya con el cachorrito indefenso! ¡Defiéndete, Tom!*

4 *Buena represalia. Si enlazas varios golpes conseguirás un combo.*

5 *¡Un momento! ¡Eso es un reforzador! ¡Ahora se animará la cosa!*

6 *Vaya. Tom no ha tardado en hacerse con él y le ajusta las cuentas al perrito.*

ESTA CASA ES UNA RUINA

Cada escenario te permite atacar a tu enemigo con un sinfín de objetos. Y no sólo eso, en cada arena hay peligros ocultos que pueden darte una sorpresa. De la misma forma que en la serie de dibujos, asistirás a escenas que te harán reír, tales como el pobre Jerry corriendo con el trasero al rojo vivo... ¡Pobrecillo!

△ *Tom pilla por partida doble: primero un panal de abejas y, más tarde, una tubería rota.*

sus más y sus menos

+
- Están tus personajes favoritos.
- Ideal para los más pequeños.

–
- Jugabilidad repetitiva.
- No hay movimientos especiales.
- No tiene multijugador para cuatro.

Si esto te gusta...

Super Smash Bros
Nintendo
M64/25, 90%
El perfecto ejemplo de un multijugador de este tipo. Esencial.



7 GRÁFICOS
Todos los personajes están muy logrados, al igual que los escenarios.

6 SONIDO
El sonido de los golpes no está mal, aunque no es el de la serie.

6 TECNOLOGÍA
El sistema de juego es básico, pero resulta.

6 DURABILIDAD
Depende de tu pasión por los personajes y las peleas simples.

VEREDICTO
Peleas frenéticas y divertidas, aunque ofrece poca variedad como para convertirse en un nuevo *Smash Bros*.



CÓMO...

llevar a tus oponentes a la extinción en

TURNO 3



Conviértete en el monarca de las batallas multijugador...

LO QUE DIJIMOS

Analizamos Turok 3: Shadow of Oblivion en el número 34 y ésta fue nuestra conclusión:

"Una mezcla de momentos brillantes y tenues. Genial como juego separado, aunque pierde enteros si se compara con PD."

86%

Así que ya te has cruzado con las hordas de mutantes en Oblivion, has construido el distorsionador espacio-temporal PCG y crees que le podrías dar a Turok un par de lecciones sobre cómo machacar saurios, ¿correcto?

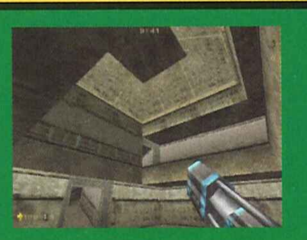
Bien, entonces, ¿ahora qué? ¿Qué tal invitar a tus amigos, darles a conocer algo de la extraña tecnología alienígena y hacerlos puré? Seguro que te apetece, y nosotros te vamos a mostrar la mejor manera de hacerlo. Prepara las garras, es la hora del deathmatch...

LAS 10 MEJORES ARENAS

Hay camiones enteros de arenas para pelearse, pero algunas son sencillamente excepcionales. Aquí tienes los diez campos de batalla que más nos gustan.

10 Tier Drop

Está lleno de corredores y niveles en los que preparar emboscadas, así como de áreas abiertas de batalla. Es genial para sorprender a tu amigo con un perdigón en la parte trasera de la cabeza.
Ideal para:
Último Hombre en Pie



9 Humper

Es fácil aprendérselo, y tiene algunas zonas de agua muy interesantes para el sigilo. La simetría de los niveles se presta muy bien para los enfrentamientos por equipos en el juego.
Ideal para:
Captura la Bandera



8 Perfect Circle

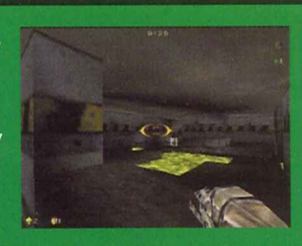
Este nivel es perfecto para batallas abiertas, con corredores y rampas perfectas para ataques sorpresa. También es una arena perfecta para las inolvidables matanzas de todos contra todos.
Ideal para:
Arsenal de Guerra



7 ICU

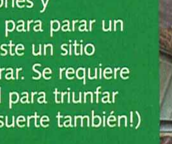


Nos gusta su diseño sencillo, lleno de pequeños agujeros por los que puedes controlar visualmente al personal. Los pozos de cieno son realmente un toque maravilloso, y resultan perfectos para maniobras de evasión.
Ideal para:
Atrapa al mono



6 Springboard

Plataformas propulsoras, ascensores, rincones y recovecos como para parar un tren, hacen de éste un sitio difícil para disparar. Se requiere mucha habilidad para triunfar aquí (¡y mucha suerte también!)
Ideal para:
Atrapa al mono





5 Jump for It

Excelente para batallas abiertas, con amplias arenas y múltiples niveles y pozos, aunque también es propicio para practicar tu sigilo. No faltarán las matanzas colectivas.
Ideal para:
Equipos por colores



4 Basin

Otro campo ideal para la carnicería por equipos; tiene un gran pozo dentro del área principal del que salen cuatro cavernas en las cuales puedes acechar a tu presa. Un clásico.
Ideal para:
Captura la Bandera



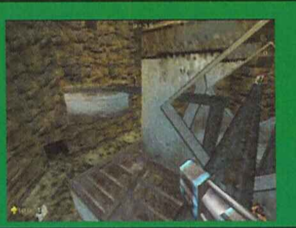
3 Shipping and Receiving

El ambiente claustrofóbico de este nivel lo hace genial para combates frenéticos a corta distancia. Ideal para batallas duras y tácticas sin explosivos.
Ideal para:
Flecha Dorada



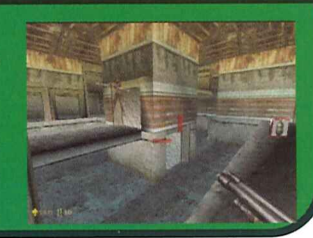
2 Catwalks

Una arena fantástica, de impresionante estructura central, con corredores externos y delgadas pasarelas entrecruzadas de regalo. Uno de los mejores.
Ideal para:
Maestro de Armas



1 Watervator

Verdaderamente inspirado. Idóneo para batallas abiertas y persecuciones, con una encantadora catarata en el centro para que los jugadores naden un poco. Sin lugar a dudas la arena que más usamos, y nuestra favorita.
Ideal para:
Sangriento



PERSONAJES DIFERENTES CON ATAQUES DIFERENTES

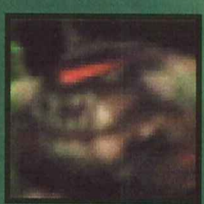
A diferencia de *Turok: Dinosaur Hunter* y de *Turok 2*, el personaje que eliges para jugar en Oblivion no se diferencia mucho del que tienes en el multijugador. De hecho, lo único que los distingue son las armas que llevan. A continuación, te indicamos las armas que pueden usar cada uno y te proporcionamos, además, un útil resumen sobre la efectividad del arsenal en función del personaje.

DANIELLE
Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
20

JOSEPH
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
18



JOSHUA
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
17



ADON
Tek Bow
Mag 60
Firestorm
Shredder
RPG
Nivel del armamento: 22



SPAWN
Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Fireswarm
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 19



SPAWN GRUNT
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 18

GUARDA
Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 20

INVENTARIO DEL DOLO

Lanza



Daño Máximo:
De cerca **50**
De lejos **N/D**

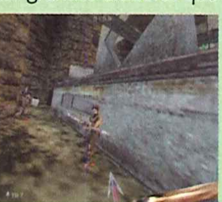
Características
Es cierto que un par de buenos golpes con esta lanza pueden eliminar a cualquier oponente, pero es una estupidez correr el riesgo que eso implica. Nadie va a esperarse tan tranquilo a que le den dos golpes con ese pedazo de hierro medieval. Nosotros recomendamos que te busques una arma distinta y que la uses inmediatamente.



Arco

Daño Máximo:
De cerca **25**
De lejos **25**

Características
Ésta también puedes dejarla como un último recurso. Es lenta de usar, pero la ausencia de un sistema de auto-apuntado en esta fiable arma la convierte en una opción letal para esos grandes tiradores que hay por ahí. Aun así, nadie quiere ser descubierto recorriendo el nivel con una de éstas todo el tiempo. Mejor búscate algo más contundente.

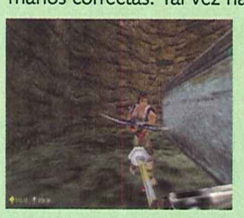


Arco Tek



Daño Máximo:
De cerca **35**
De lejos **35**

Características
¡Ah! Esto ya es otra cosa. Quizá todavía un poco lento de disparar, pero las cabezas explosivas y la ausencia del auto-apuntado hacen de él una gran arma si está en las manos correctas. Tal vez haya por ahí armas más poderosas para usar en la carnicería habitual, pero como último recurso a larga distancia, esta sólida ballesta te dejará satisfecho.



Arco Storm



Daño Máximo:
De cerca **25**
De lejos **25**

Características
Ésta es la versión de fuego rápido de la ballesta estándar, y por lo general es una opción preferible a la pistola. Lo cierto es que no es nada del otro mundo, eso está claro, y hay armamento más destructivo disperso por los niveles esperando a que lo encuentres. Cuando lo obtengas, este cacharro lanzaflechas te parecerá obsoleto.



Pistola



Daño Máximo:
De cerca **10**
De lejos **10**

Características
La pistola corriente es un arma esmirriada y, si hay que ser sinceros, una completa chorrada. Empuña este trasto durante la batalla y difícilmente te verás pasando por encima de los cadáveres. Tardarás años insistiendo contra tus oponentes, y los disparos a la cabeza son demasiado difíciles debido al irritante auto-apuntado. Búscate algo mejor.



Pistola con silenciador



Daño Máximo:
De cerca **15**
De lejos **15**

Características
Mejor que la versión sin silenciador, aunque sigue resultando completamente inútil. Durante el tiempo que tardas en acertar un par de tiros, probablemente verás cómo te embuten algún poderoso explosivo que esparce tu torso sin delicadeza por la pared de al lado, cortesía de tu oponente más cercano. ¿Te hace gracia? A nosotros no.



Mag 60



Daño Máximo:
De cerca **54 (18 por impacto de bala)**
De lejos **27 (9 por impacto de bala)**

Características
¡Por fin! Una pistola algo potente. Es mejor usarla de cerca para que las tres tandas de cada disparo se incrusten en el pecho de tu oponente. Pero incluso a larga distancia no es un arma que deba despreciarse, y con cuatro pulsaciones bien dirigidas del gatillo puedes dejar hecho polvo al más duro de tus colegas.



Rifle de asalto



Daño Máximo:
De cerca **36 (12 por impacto de bala)**
De lejos **36 (12 por impacto de bala)**

Características
Ráfagas de tres disparos capaces de provocar un daño máximo de doce puntos cada uno. De cerca está bien, pero de lejos sólo da risa, pues tardarás mucho tiempo en conectar las tres ráfagas a distancia. La Mag 60 es mucho más débil, y aun así resulta una opción mejor, ya que el segundo y tercer disparo son más rápidos.



Cañón Firestorm

Daño Máximo:
De cerca **10 por impacto de bala**
De lejos **5 por impacto de bala**

Características
Si la juzgas tomando cada uno de sus impactos por separado, la Firestorm puede parecer una opción definitivamente débil, pero recuerda que esta arma dispara munición de modo continuo. ¡Bravo! Si te encuentras con una pareja enganchada en un combate a corta distancia, saca esta joya y ponlos a sangrar ¡por no haberte invitado a la fiesta! ¿Muertes dobles? Sí, por favor.



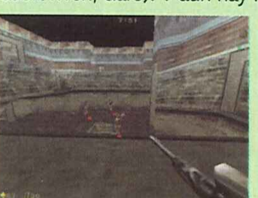
¿Quieres saber cómo hacer sufrir a los demás? ¿Cómo humillar a tus oponentes de la mejor manera posible? Entonces lee nuestra guía práctica sobre las armas de *Turok 3*...

Rifle Francotirador



Daño Máximo:
De cerca **40**
De lejos **60 (modo francotirador)**

Características
A corta distancia no tiene nada de especial, y tarda mucho en recargarse. Sin embargo, activa el modo francotirador y seguro que les darás a tus oponentes un problema (esto si sobreviven, claro). Y aún hay más, pues puedes continuar caminando con este modo activado, y por lo tanto cuidar tu espalda.



Metralleta



Daño Máximo:
De cerca **65**
De lejos **10**

Características
Es mejor reservarla para enfrentamientos de cerca. Dale a alguno en el pecho con ella y verás que no le hace ninguna gracia. Pero intenta lo mismo desde lejos y estarás escuchando el eco de sus carcajadas a millas de distancia, mientras tú desperdicias cartuchos y pierdes la presa.



Fireswarm



Daño Máximo:
De cerca **30**
De lejos **20**

Características
¿No piensas que un modelo mejorado debe ser realmente un modelo mejorado? La verdad es que esto aquí no se ha cumplido. El Fireswarm luce muy bien, pero de hecho es más débil que su pariente más cercano, la metralleta. Es más preciso, pero siempre te irá mejor con alguna otra cosa.



Shredder



Daño Máximo:
De cerca **72**
De lejos **54**

Características
Esto sí es lo que llamamos un modelo mejorado. El aumento de la precisión a larga distancia siempre se agradece, y esta arma puede acabar fácilmente con cualquiera con un par de ráfagas certeras. Totalmente atroz usada a quemarropa, la Shredder a menudo resulta una opción más sabia que los explosivos habituales. ¡Déjate llevar!

Vampire



Daño Máximo:
De cerca **40**
De lejos **0**

Características
Éste es un caso extraño. Usa tu propia salud como munición, por lo que te debilitas a medida que la utilizas; no es realmente lo que deseas tener cuando alguno te persigue, Shredder en mano. Al ser inútil a larga distancia, no hay ningún motivo para usarlo en un multijugador.

Lanza granadas



Daño Máximo:
De cerca **60 (impacto directo)**
De lejos **30 (onda expansiva)**

Características
Ah, sí, explosivos. Sea lo que sea lo que quieras matar, los explosivos son la solución. Tal vez las granadas no sean muy poderosas, ni asombrosamente precisas, pero si las disparas a un punto donde estén luchando los colegas, los pobres descubrirán enseguida el universo de dolor que encierra una piña explosiva.

RPG

Daño Máximo:
De cerca **75 (impacto directo)**
De lejos **55 (onda expansiva)**

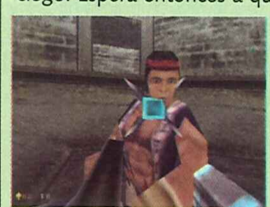
Características
Después del Perfora Cerebros, ésta es, seguramente, la mejor arma de todas. Rápida, precisa y poderosa, aunque no logres acertar de pleno a tu enemigo. Dos disparos directos al pecho pueden aniquilar a cualquiera. Sólo procura permanecer a distancia. Si no lo haces, la onda expansiva te hará pasar un mal rato.



Cañón de Napalm

Daño Máximo:
De cerca **54 (adherido)**
De lejos **48 (onda expansiva)**

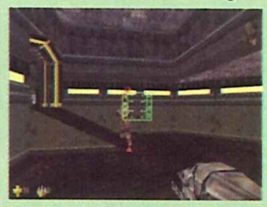
Características
Ésta es una de nuestras armas favoritas. Los explosivos se adhieren al oponente y estallan cuando lo desees. Si pegas uno en la cara de un amigo, el tío quedará ciego. Espera entonces a que tropiece con otro enemigo y activa la detonación a distancia. Elegante.



Perfora Cerebros

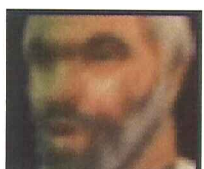
Daño Máximo:
De cerca **Muerte**
De lejos **Muerte**

Características
¿Hay alguien que no ame esta arma? Ese dulce sonido de cráneos resquebrajados y sesos perforados es supremamente satisfactorio. Emplea esta horrible pieza y tendrás un asesinato seguro. Pero las muertes instantáneas se vuelven irritantes si tú eres la víctima. Por esto, los profesionales deben dejarla de lado.



GUERRERO
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
RPG
Nivel del armamento: 19

CALAVERA
Tek Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Firestorm Cannon
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 17



CIENTÍFICO
Storm Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 20



LEGIONARIO
Tek Bow
Mag 60
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 19



MAGMITE
Storm Bow
Silenced pistol
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
19



LOST ONE
Tek Bow
Mag 60
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
19



INFESTOID
Storm Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
20

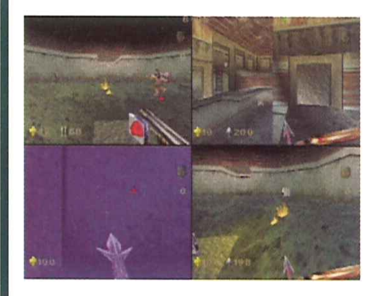


ESCLAVO
Tek Bow
Silenced pistol
Firestorm Cannon
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
19

DIRIGE EL COTARRO

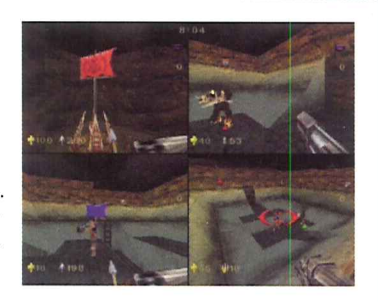
Turok 3 **cuenta con algunas excelentes variaciones de deathmatch. Aquí tienes una breve guía para salir victorioso.**

SANGRIENTO



¡Allá vamos! Por si no lo sabías, la cuestión es ser el más grande y más malo. Aquí se aplican las reglas habituales: ponle las manos encima al arma más grande y machaca unas cuantas cabezas. Tendrás que confiar en la habilidad, pero no te molestes en buscar tácticas astutas. Muévete rápido y ve a por los puntos.

CAPTURA LA BANDERA



Aquí el truco está en jugar en tu terreno. Atrae a los colegas a tu base (si te alejas mucho perderás el control del juego) y asegúrate siempre de obtener sus banderas antes de rescatar y restituir la tuya. Esto reduce la posibilidad de que tu bandera desaparezca antes de que te hagas con un punto.

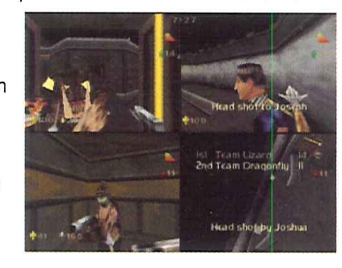
ATRAPA AL MONO

Hazte con algo que dispare rápido. Por esta vez, la pistola no es una opción completamente mala. Si tienes la munición correcta, claro, el Firestorm asegurará una victoria fácil. Memoriza la ubicación de cada transformador y luego prepara emboscadas en ambas áreas y en la ruta que las une. Así tendrás las plataformas a tu alcance, y seguro que al mono también.



ARSENAL DE GUERRA

Éste es difícil, incluso contra bots. No te apures a entrar desde el principio. Al contrario, deja que los demás se hieran entre sí antes de pincharles con tu lanza. Tal vez sea cosa de cobardes, pero aguardar mientras los otros se debilitan a sí mismos siempre será el mejor camino hacia la victoria. Cuando por fin consigas tu RPG, ya deberán estar hechos polvo, y listos para morir.



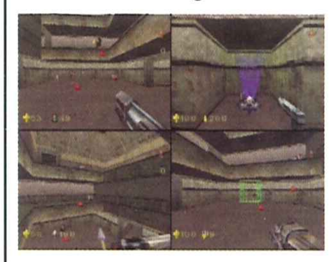
MAESTRO DE ARMAS

Andarse con miedos ante las palizas no va a llevarte a ningún lado. Aunque tengas un juguete pequeño, tendrás que salir a luchar por el derecho a empuñar ese elusivo Perfora Cerebros o el RPG. Si puedes recordar dónde está la munición, podrás conservar las mejores armas lo suficiente como para alcanzar una puntuación considerable. Si no, tendrás que aprender rápido a repartir golpes con una lanza.



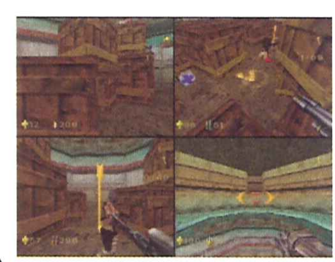
ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

Como en Arsenal de Guerra, el truco aquí es esperar un rato mientras los enemigos se matan entre sí, y después entrar con los explosivos y realizar una ardiente labor de limpieza. Es una buena idea encontrar el punto de aparición del RPG y quedarse encima, eliminando al resto a distancia, mientras le niegas el placer de obtener una de las mejores armas del juego.



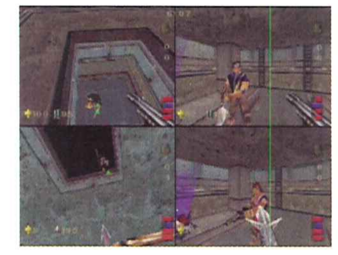
FLECHA DORADA

Es la vieja historia de 'sobrevivir sin ser herido'. Sin embargo, esta vez lo tendrás mucho más difícil por la falta de velocidad. La clave para ganar es aprenderse un circuito del juego que pase por los puntos de salud. Mantente cerca de esa ruta, y recuerda disparar antes de tomar cada esquina para no correr riesgos. Necesitarás toda la salud que haya para ganar tiempo.



EQUIPOS POR COLORES

La velocidad es la clave en este juego de equipos cambiantes. Estar merodeando mucho rato te hará las cosas muy difíciles. En una arena dura los explosivos siempre van bien, gracias a su poder mortal. Usa el radar a menudo y ataca sólo cuando estés bien armado. Si tus oponentes están enfrascados en una pelea, te será más fácil recoger banderas.



CÓMO... DAR CON LA COMBINACIÓN

Vamos, admítelo. Has entrado al menos una vez en la pantalla de secretos y has probado alguna combinación de animales silvestres al azar. No mientas, casi te vemos: "Em... armiño, mono... um, ¿tejón?... comadreja, ¿asno?" Denegado... ¡Grrr! ¿Te suena familiar? Pues ya no lo será más, porque tenemos una práctica lista de códigos para que liberes esa rabia reprimida.

Ve a 'Enter Secret' y elige las siguientes combinaciones. Y después, ¡recuerda que tienes más códigos unas páginas más adelante!





CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel 1
Rana, alce, caballo, libélula, lobo, conejo.

Nivel 2
Búho, búho, caballo, alce, alce, alce.

Nivel 3
Búho, conejo, oso, insecto, rana, pantera.

Nivel 4
Oso, caballo, cuervo, águila, caballo, coyote.

Nivel 5
Oso, libélula, caballo, oso, rana y alce.

MODO DIMINUTO
Rana, rana, pez, insecto, lobo, pantera.

MANOS Y PIES GRANDES
Lagarto, lagarto, libélula, caballo, lagarto, coyote.

CABEZAS GRANDES
Pantera, lobo, serpiente, conejo, lagarto, coyote.

SIN CABEZA
Lagarto, alce, águila, búho, pez, caballo.

PANTALLA NÍTIDA
Conejo, búho, lagarto, alce, pez, conejo.

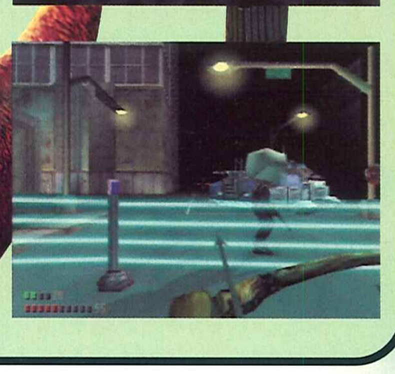
MODO ENTRECORTADO
Libélula, toro, conejo, pez, conejo.

MODO MANIQUÍ
Serpiente, toro, serpiente, rana, oso, alce.

MENÚS LOCOS
Conejo, búho, caballo, insecto, oso, oso.

STICK
Caballo, águila, serpiente, pantera, insecto, pez.

Los secretos aparecerán como una opción disponible. Actívalos y desactívalos a lo largo del juego según desees, para hacer un poco menos difíciles esos odiosos jefes. ¡Son una maravilla!





SWAT
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 17

PERO, ¿CUÁL ESCOJO?
Además del potencial total de disparo, piensa también en el armamento que mejor se ajusta a tus tácticas. Los tíos grandes son unos sacos de grasa, no necesariamente lentos pero con cuerpos y cabezas tan grandes que es casi imposible no acertarles. Joseph tampoco es una buena elección. Sus armas son poco atractivas en conjunto, y su raquítico tamaño hace que si te acercas mucho a alguien, recibas el impacto total de una escopeta en la cara. Y esa no es exactamente una fórmula ganadora.



CÓMO...

dar el mejor golpe en

MARIO TENNIS

Guía para no perder ningún partido.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Tennis* en nuestro número 36 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Tan diferente del resto de juegos de tenis como *Mario Kart* del resto de juegos de carreras. Otro acierto insuperable de Nintendo."

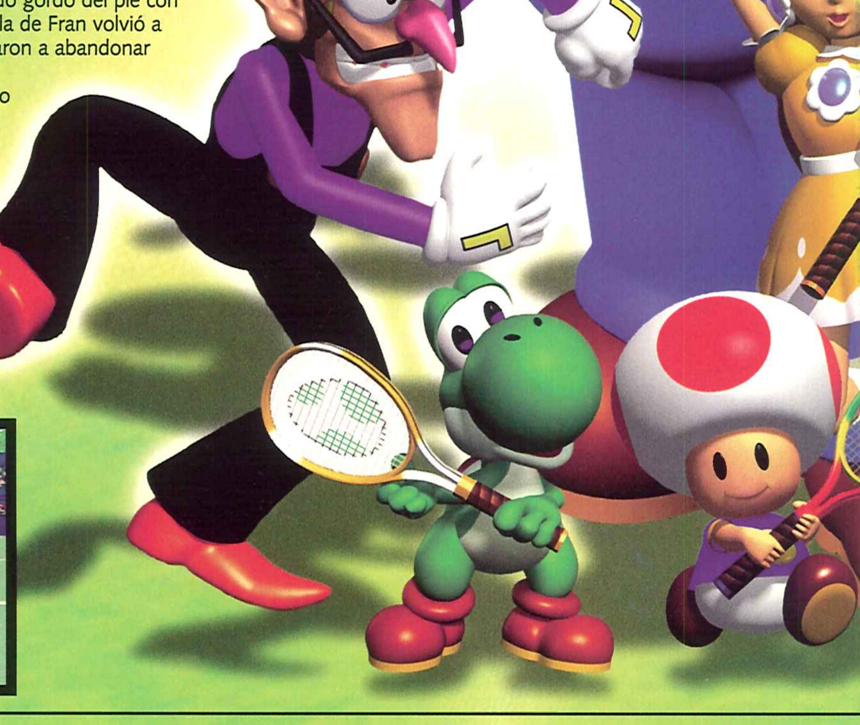
64 STAR GAME

91%

Vamos a hablar de *Mario Tennis*. Es el multijugador favorito en la redacción desde que nos llegó en su versión japonesa. Hemos jugado tanto que, en un momento dado, reunimos coraje suficiente para comprar raquetas de verdad, inscribirnos en un club de tenis y dar una lección a los semiprofesionales envejecidos.

Por fortuna, el dire se lesionó el dedo gordo del pie con una sandalia de plataforma y la ampolla de Fran volvió a inflamarse. Estas incidencias nos obligaron a abandonar nuestros planes y nos quedó tiempo suficiente para poner en común todo lo que sabíamos de *Mario Tennis* y plasmarlo en esta práctica guía. Meses de juego condensados en estas páginas de trucos, consejos y argucias. Léelas y sabrás cómo abrir las pistas ocultas, acceder a los personajes extra y jugar como una especie de Pete Sampras con barriguita y mostacho.





CONSEJOS GENERALES

Esto no se parece a ningún otro juego de tenis. Los controles son muy simples, pero al mismo tiempo permiten ejecutar tácticas complejas. Antes de intentar jugadas difíciles, debes aprender lo más básico.

GOLPE SIMPLE

No importa en qué momento pulsas el botón. Si lo pulsas antes de que llegue la pelota, habrá contacto. Cuanto antes lo pulses, más potente será el lanzamiento.

GOLPE POTENTE

Si pulsas dos veces el botón, efectuarás un lanzamiento de gran potencia. La bola dejará una estela de color. Estos lanzamientos son más veloces, pero reducen el alcance del brazo. Si tienes que estirarlo para alcanzar la pelota, mejor que pulses el botón una única vez.



CORREGIR

Si cometes un error y seleccionas un lanzamiento equivocado, emplea Z para cancelarlo. El jugador se "liberará" en el momento en que pulses el gatillo, así que debes estar preparado para moverte con rapidez y preparar otro lanzamiento.

MATE

Pulsa A y B juntos para lanzar un mate o un lanzamiento superpotente. No siempre verás la estela rosada tras la bola, pero el lanzamiento será más rápido y tendrás casi tanto alcance como con un lanzamiento simple. Esta técnica es especialmente efectiva contra los jugadores de la CPU.

ERRORES

Como norma, las partidas de *Mario Tennis* no se deciden por la habilidad del vencedor, sino por los errores del perdedor. Por supuesto que hay que obtener tantos ganadores, pero la mayoría de puntos se deciden cuando uno de los jugadores comete un error tal como perder concentración, no cubrir los ángulos correctos o elegir mal el lanzamiento.

FUERA

El ordenador te ayudará y se asegurará de que la mayoría de tus lanzamientos entren dentro de la pista. Pero puede ocurrir que saques la pelota de la cancha si la golpeas demasiado fuerte demasiado cerca de la red. Cuando hagas una bolea, no abuses de los golpes potentes.



ALTERNATIVAS

Durante la mayor parte del juego, sólo necesitarás los golpes que haces con A y B pero, una vez domines los recursos básicos, puedes recurrir a alternativas.

BOLEAS

Si quieres lanzar un globo, mueve rápidamente el pulgar de A a B. Cuanto antes inicies el lanzamiento, mayores serán su altura y profundidad.

DEJADA

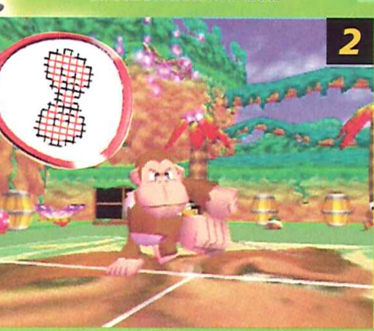
Para una dejada, mueve rápidamente el pulgar de B a A. Este tipo de movimientos es especialmente conveniente cuando el rival se encuentra lejos y tú has subido a la red. Así tendrá que correr para alcanzar la bola. Las dejadas son especialmente efectivas en los campos con bote difícil, como los de hierba o tierra batida. En pistas duras, no vale la pena intentarlo.

CORRIGE TUS FALLOS

El riesgo de cometer un error fatal es muy grande. Puede que el personaje se quede clavado en un lugar o que dejes una zona sin protección. Si te ocurre algo así, recuerda que no habrás perdido la partida hasta que el oponente devuelva la bola y te derrote definitivamente.

***1** No te rindas en ningún caso. Si dejas una zona de la pista libre, el oponente tratará de aprovecharlo y enviará la bola allí. Resitúate después de cada golpe con unos golpecitos del joystick, así no te verás obligado a correr en una dirección determinada.*





***2** Si empiezas un lanzamiento erróneo, corrígelo con Z. Cancélalo tan pronto como puedas, porque, cuanto más tiempo lleve cargándose, más tiempo necesitarás también para abortarlo y volver a disponer del personaje.*

SAQUE

Un buen saque es la clave del éxito frente a todo tipo de rivales, tanto humanos como controlados por ordenador, pues les obliga a devolverlo desde una posición incómoda y minimiza el riesgo de una restada potente.

Primeros saques







POTENCIA

Como tienes dos oportunidades para el saque, puedes intentar uno potente (A+B juntos) en el 70-80 % de tus primeros intentos. Si golpeas la bola con toda la fuerza posible, el oponente se verá obligado a devolvértela de manera que favorezca el mate.

VELOCIDAD

Golpea la pelota cuando la veas en lo más alto de su curva. Esto maximizará la velocidad del saque y las posibilidades de que pase sobre la red. Si lo haces bien, la pelota alcanzará una velocidad significativamente mayor.

SITUACIÓN

Acércate un poco a los bordes de la pista. Así podrás sacar con un ángulo más amplio y obligarás al oponente a salirse del área de juego para restar. Si no te alejas demasiado, es difícil que te sorprendan con una devolución rápida y directa por el centro.







SAQUE GANADOR

Si lanzas la pelota por el centro, puedes alcanzar la máxima velocidad y reducir al mínimo el posible ángulo de devolución de tu rival. Aunque, si quieres un saque ganador, el tiro con un ángulo amplio es más efectivo contra un jugador real.

IMPROVISA

Cambia la dirección del saque. Si siempre apuntas a la misma área, te convertirás en un oponente muy previsible e incluso el ordenador sabrá predecir tus jugadas. Seguramente habrá una dirección en la que alcances mayores éxitos, pero también triunfarás en otras si sabes sorprender a tu rival.

EFECTO

No confíes siempre en el saque A+B. Los saques con efecto de avance (A) y efecto a la derecha (B) también dan buen resultado, sobre todo con los personajes más débiles, y trazan un arco mayor. Debes preferir los saques de gran potencia, pero algunos tiros altos pondrán de puntillas a tu rival.

Segundos saques







ASEGURA

Si pierdes el primer saque, tienes que asegurarte de que el segundo te salga bien. Si se disputa un punto crucial, pulsa dos veces, rápidamente, cualquiera de los dos botones, con el stick analógico centrado. No puedes fallar.

EFECTO

El saque con efecto a la derecha (B) es una segunda opción muy válida, porque imprime un mayor efecto que los demás. Si lanzas con un ángulo amplio, se le escapará a tu oponente.

ARRIÉSGATE

Si te están derrotando y crees que este match ya no tiene salvación, puedes arriesgarte en el segundo saque. Si te enfrentas a una triste derrota, no tienes mucho que perder si cometes alguna falta doble, y puede que un par de magníficos segundos saques erosionen la confianza de tu rival y eleven la tuya hasta cambiar la situación.

RESTOS

Por muy buenos que sean tus saques, te verás en serios aprietos si no sabes devolver y tienes que recurrir a la lotería del desempate. El equilibrio de juego de Mario Tennis es tan perfecto que, si te mantienes alerta, puedes devolver la pelota a una posición que ponga en apuros al contrincante.

1 POSICIONAMIENTO PERFECTO
Si te posicionas bien, podrás devolver todos los saques. Observa desde dónde va a sacar tu oponente y, entonces, sitúate en la bisectriz del ángulo formado por las posibles direcciones del saque. Si no sabes cómo hacerlo, mira a los oponentes controlados por el ordenador cuando te toque sacar a ti. Para asegurarte, avanza un poco cuando recibas un saque de ángulo abierto y retrocede sea directo.



2 EVITA LAS BOLEAS
Si recibes un servicio muy potente, o uno que se te vaya a escapar con el bote, no pierdas el tiempo con un golpe cargado o de dos pulsaciones. La bola se irá casi siempre hacia arriba, con lo que pondrás una estrella en la pista y le darás a tu rival la oportunidad de ejecutar un fácil mate.

3 TÁCTICA
Si el oponente se aleja del centro para dar un ángulo difícil a su saque, recuerda que el área central de la pista quedará desprotegida ante una devolución.

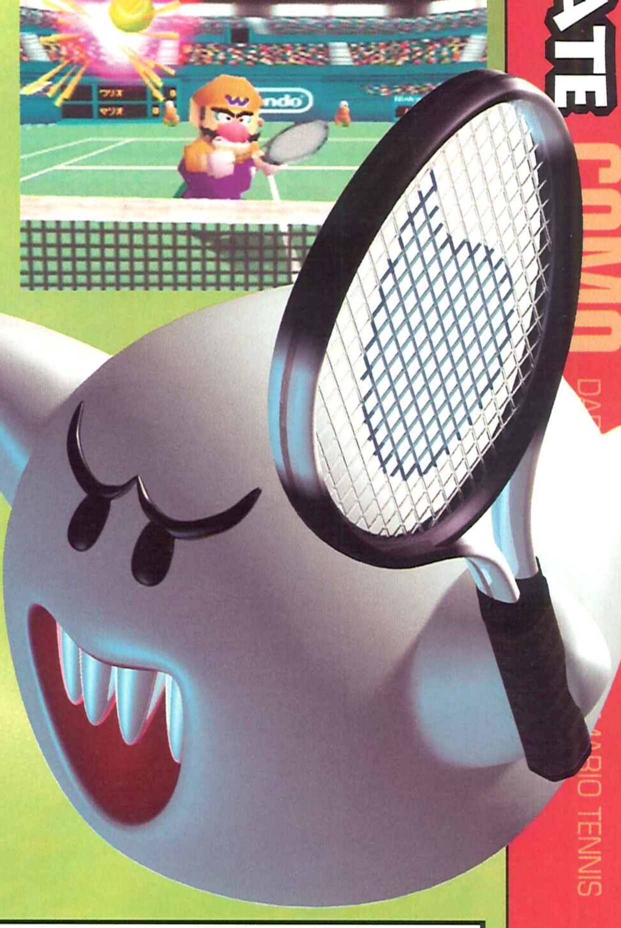


4 COLORES
Es importante que te fijes en el color de la estela que deja la pelota.
Los saques cerrados, de color naranja, rebotarán a gran altura en cualquier superficie, salvo hierba. Por ello, es mejor no confiar en una devolución potente. Ve a por la bola enseguida y, si has tenido que correr o cambiar de dirección para detenerla, devuélvela con una sola pulsación de efecto a la derecha.



Los saques con efecto a la derecha, de color azul, suelen cambiar de dirección en el aire, sobre todo si los ejecutan personajes muy técnicos. Si quieres devolverlos con el centro de la raqueta, tendrás que moverte más de lo normal.
Los lanzamientos de gran potencia, de color rosa, siempre son veloces y directos. Retrocede un poco –así tendrás tiempo de cargar el golpe- y aprovecha el impulso del saque para que el resto tenga efectos demoledores.

5 GLOBOS
Para disuadir al oponente de acercarse a la red después de los saques, lánzale un par de globos (A y luego B). Si lo empiezas a tiempo, el globo pasará por encima de la cabeza de tu rival. Pero no abuses de este recurso. Un globo tardío, inevitable frente a un saque de gran potencia, no suele cumplir con su cometido y da lugar a un mate y a la pérdida de un punto. Inténtalo con débiles saques azules, sobre todo si se trata de segundos saques.



DESPUÉS DEL SAQUE

En un 90% de las ocasiones, te devolverán la bola. ¿Cómo sacar provecho de la potencia y el factor sorpresa que hayas puesto en el saque? Depende de cómo te la devuelvan...



ALTA

Si te devuelven una pelota lo bastante alta como para que aparezca una estrella en la pista, el punto está a tu alcance. Si te encuentras lo bastante cerca, adelántate a la estrella y carga un mate con A+B. Observa los movimientos de tu rival y apunta el stick en dirección opuesta. Aunque no haya estrella, un resto en bolea puede convertirse en un provechoso mate.

A LA DERECHA

Si te la devuelven con efecto a la derecha, carga un lanzamiento de gran potencia o haz uno con efecto de avance y dos pulsaciones. Así aprovecharás la poca velocidad de la devolución.

SUBE A LA RED

Actúa con decisión. Sube a la red después del saque y trata de anticiparte a la devolución. Si has sacado bien, la devolución será lo bastante alta como para hacer mate con un ángulo muy cerrado.

APROVÉCHATE

En el 60% de los casos, un saque muy bueno fuerza al oponente a restar al centro de la pista. Quédate allí y carga un lanzamiento de gran potencia. Si el oponente devuelve al lugar que esperabas, puedes interceptar y elegir la dirección del lanzamiento en el último instante, cuando veas hacia dónde corre tu rival. En tal caso, ganarás sin problemas.



DEVOLUCIONES CON ESTRELLA

Las estrellas indican devoluciones muy altas o globos. Si ves una frente a ti en la pista, puedes ganar el punto, especialmente con un mate A+B. Si la ves detrás de ti... que no cunda el pánico, porque aún puedes recobrarte antes de que la pelota pase volando sobre tu cabeza.

LA BUENA ESTRELLA

Si la estrella se encuentra delante de ti, acércate a ella y carga un lanzamiento de gran potencia A+B. Observa qué zona de la pista parece cubrir el otro jugador y, entonces, mueve el joystick en la dirección opuesta y carga un mate. Aunque el oponente devuelva la bola, no es probable que efectúe un buen lanzamiento y, en ese momento de desequilibrio, puedes lanzarle un segundo mate.

LA MALA ESTRELLA

Si la estrella aparece detrás de ti, pulsa Z para cancelar el lanzamiento, retrocede e intenta hacerte con la pelota mediante un lanzamiento con efecto de avance (A) de una sola pulsación. Las dos pulsaciones o el lanzamiento de gran potencia plantean riesgos, porque puedes perder la bola o lanzarla a la red.



POR ENCIMA

Si tus mates siempre van a parar a la red, ello se debe, probablemente, a que golpeas pelotas demasiado bajas. Si no has juzgado bien el recorrido de la bola, mejor que canceles el lanzamiento con Z y aguardes el bote antes de hacer un segundo intento. Mandarás muchas más pelotas por encima de la red si estás siempre preparado para corregir. ¡Piensa rápido!

SANGRE FRÍA

Las devoluciones con estrella te dejan mucho tiempo para planear la respuesta, siempre que tengas tiempo para llegar al sitio donde la pelota va a rebotar. No te precipites. Puedes dejar que la bola bote y vuelva a descender, y sólo entonces decidirte. Si no estás seguro, aprovecha ese tiempo para identificar los lugares donde tu oponente lo tendrá más difícil para devolver. El jugador con sangre fría es el que suele triunfar.

TRAYECTORIA

Las estrellas indican el sitio donde botará la pelota, pero no dicen a qué altura se encuentra. Cuando veas una estrella, anota mentalmente dónde se encuentra y luego sigue la trayectoria de la bola. Si sólo te fijas en la estrella, puede que, de súbito, la bola te pase sobre la cabeza, o bote a tanta altura que no puedas devolverla.



LA RED

Al subir a la red puedes conseguir golpes veloces y con mucho ángulo. Pero también te vuelves más vulnerable a los globos y golpes paralelos. Por ello, es importante que valores en qué momento te conviene aproximarte a la red.

Tras un buen saque que fuerce mucho a tu rival, o te permita aprovechar una devolución débil, ve a la red y acaba con un único lanzamiento en la dirección oportuna.

Esta forma de jugar depende en un 10% de la suerte, un 20% de sincronización y un 70% de agresividad. Intimida al oponente con un acercamiento a la red tras el saque, y haz valer tu primera bolea. La mera imagen de un personaje como Bowser subiendo a la red puede intimidar al oponente y hacer que tire de manera que facilite el mate.

Si el oponente prefiere jugar desde el fondo de la pista, acércate a la red cuando devuelvas el saque. Una devolución agresiva puede ser la mejor oportunidad de derrotar a un jugador experto en el saque y, si no has ganado muchos puntos por restos, puede que esta táctica te ayude a invertir las tornas.



Si quieres mantener el juego en la red, emplea lanzamientos de una sola pulsación. Pulsa el botón en el momento exacto en el que la bola llegue a ti. Es la única jugada que exige una sincronización precisa.

EL JUEGO DESDE ATRÁS

Hoy en día, los tenistas de carne y hueso tienden a quedarse en la línea de atrás y, aunque *Mario Tennis* favorezca el anticuado (pero más interesante) estilo de juego saque-bolea, también puedes ganar mediante el lanzamiento de golpes paralelos con buen ángulo desde el fondo de la pista.

PASSING SHOTS

Como lanzar globos desde el fondo de la pista es algo difícil, puedes emplear lanzamientos con efecto de avance (A) de doble pulsación para derrotar a los rivales que se acerquen a la red. Un lanzamiento cargado pasará sobre la cabeza del jugador a velocidad suficiente para imposibilitar la recuperación.



DE UN LADO A OTRO

Si juegas contra el ordenador, los mejores lanzamientos desde el fondo son los potentes A+B cargados. Lanza la bola a las esquinas de la pista. Así obligarás al otro a correr de uno a otro lado y, al final, cometerá un error.



PELOTAS RÁPIDAS

Si la bola se te acerca a gran velocidad y no estás en buena posición, un lanzamiento A+B o uno con efecto de avance (A) causará problemas. Es muy posible que lances una pelota demasiado alta –y así facilites el mate- o que sencillamente yerres el tiro. La opción más segura es B.

PISTAS RÁPIDAS

En las pistas rápidas, puedes efectuar lanzamientos de gran potencia A+B desde el fondo de la pista en vez de correr el riesgo de acercarte para el mate. Aunque la pelota bote al encontrarse más, seguramente llegará hasta ti, y podrás cargar un lanzamiento brutal desde la línea de atrás.

DOBLES

Las tácticas que hemos explicado son tan importantes para las partidas individuales como de dobles, pero te conviene memorizar algunos consejos extra.

SÁCALO DE LA PISTA

Los saques abiertos son los mejores en dobles, porque obligan a uno de los jugadores a salir de la pista para devolverlo y a dejar el centro desprotegido.

GOLPE GANADOR

Pulsa dos veces A cuando hagas un lanzamiento directo. Saldrá demasiado alta como para que los personajes de menor estatura la detengan en la red, y el jugador que se halle al fondo tampoco podrá con su rapidez.

EVITA EL MATE

Cuando restes, lanza la pelota al otro lado de la pista, para evitar al jugador cercano a la red. Para asegurarte de que no te hagan un mate, no recurras al efecto de avance.



MANTÉN TU ÁREA

Cubre siempre tu área. Si empiezas a correr tras las pelotas que debería detener tu compañero, acabarás por perder puntos. Y no te interpongas cuando tu compañero reste... ¡no te vayas a llevar un pelotazo en la nuca!

ESTRATEGIA

Lo mejor es que uno de los jugadores se quede cerca de la red y el otro cubra el fondo de la pista. En ocasiones también es muy efectivo poner a ambos jugadores en la red.

SUBE A LA RED

Los compañeros controlados por ordenador son fiables, pero no siempre se esforzarán por marcar un tanto ganador. Pueden crearte problemas si quieres ganar con rapidez uno de los primeros torneos. Para forzarlo a intentar el mate, ponte con él junto a la red. Uno de vosotros tendrá que rechazar la bola.







¡NUEVO! ¡Trucos para los 10 mejores títulos de N64!

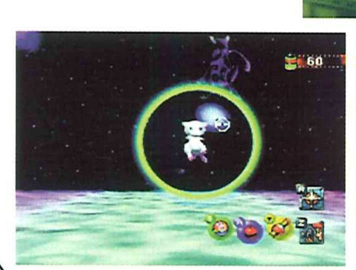
¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

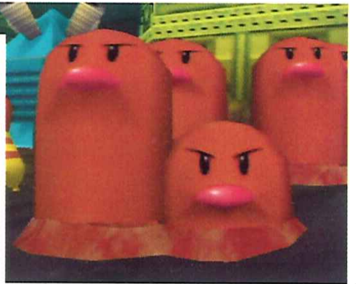
AL RESCATE

1 Pokémon Snap

Fotografiar a Mew
Intenta sacar una foto al minino dentro de su bola protectora y fallarás. Para sacarlo de allí, simplemente lánzale Bolas Pester hasta que deje su esfera. Luego intenta la dura prueba de usar más bolas contra el chico para evitar que se vuelva a meter en su esfera brillante. Si tienes éxito, es posible que logres una foto decente, o incluso una mirando hacia la cámara.

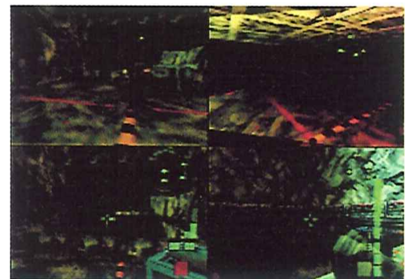
Trio de Dugtrio
En el Túnel, hazte con seis Digletts seguidos, lo cual es muy fácil, para dar con Dugtrio. Hay tres de estos apiñados en la parte más cercana al final del nivel.





2 Perfect Dark

Consigue la Phoenix
En el planeta Skedar, destruye los dos pilares que no están en uso antes de poner el último amplificador. Cuando todos los pilares sean destruidos, dirígete al abismo. Así obtendrás otra preciosa arma Maian.



Mata al Rey Skedar
¿Tienes problemas con este rey? Asegúrate de adquirir previamente la Phoenix, y dispárale hasta que regrese al altar para recargar su escudo. Cuando esté allí, dirige tu atención a las puntas del altar. Dispara a la de la izquierda, luego a la de la derecha, y luego a la de la izquierda de nuevo. Si el líder deja el altar, dispárale para agotar su escudo otra vez. Ahora sólo falta la punta central, y cuando la destruyas el jefe Skedar será historia.

Slayer más lento
Pulsa R, A o B para reducir la velocidad de los cohetes del Slayer. Recuerda que esto sólo sirve en la función secundaria de cohete dirigido.

3 Pokémon Stadium

Gana batallas
Lo primero es que trates de usar tus propios Pokémon siempre que sea posible, pues son mucho más fuertes que los monstruos de alquiler. Tampoco uses Pokémon que hayas intercambiado con un amigo. Evita al máximo usar reforzadores, aunque te harán falta para los últimos niveles del Castillo del Líder Gym. Cuando estés capturando tus monstruos en el juego de Game Boy, toma unos cuantos y compara sus características. Deshazte de los más débiles, ya que nunca serán tan buenos como sus colegas mejor dotados.



Hazlo más difícil
Para hacer los minijuegos un poco más duros, vence en ¿Quién es el mejor? cinco veces seguidas en 'Difícil'. Activarás otro nivel de dificultad que prolongará la vida de esta pequeña y divertida parte.

4 Mario Party 2

Más estrellas
No te desesperes si no has obtenido la mayoría de estrellas al final de una partida. Toad ofrece bonus a los afortunados jugadores que hayan alcanzado una o varias de estas cosas:

- *Obtener más monedas en los minijuegos.*
- *Ser el que más monedas ha conseguido.*
- *Haber caído en más casillas interrogante.*

Recuerda: no cuentes con ganar únicamente de este modo...

Sal a patrullar
Puedes usar el Sniffit Patrol en Space Land para tu propio beneficio. Si envías el Thwomp Speeder zumbando por el nivel, irá más lejos (quedándose con los ahorros de más jugadores) si el Patrol está bloqueando su siguiente salida. Tus amigos van a odiarte por siempre si puedes arreglártelas para mandarlos a todos al comienzo. ¡Excelente!



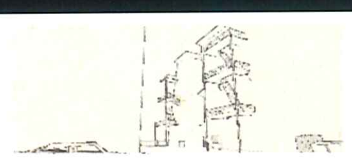
5 ISS 2000



Penaltis infalibles
¿Algún impresentable te agarró en el área? Pues asegúrate la oportunidad de anotar mediante esta artimaña para que la pelota acabe en tus pies. Dirige el cuadro de apuntar directo al travesaño y luego chuta. El portero no podrá llegar hasta la pelota, pero lo más importante es que la pelota rebotará directa hacia ti, por lo que podrás meterla sin problemas. Sin embargo, es obvio que esto no funciona para los tiros de penalti donde no tienes una segunda oportunidad de golpear la pelota.

6 Turok 3

¿Buscas algunos códigos que te ayuden y te diviertan? ¡Tachán! Y también hay en las páginas anteriores.



Munición ilimitada
Pez, alce, toro, serpiente, águila, pez.
Invisibilidad
Cuervo, pez, águila, oso, lagartija, conejo.
Todas las llaves
Lagartija, libélula, toro, oso, lobo, águila.
Modo boceto
Pantera, caballo, alce, pez, pantera, halcón.
Todas las armas
Búho, oso, búho, insecto, halcón, búho.
Ver los créditos
Alce, alce, alce, alce, alce, alce.

7 Rugrats Treasure Hunt

Menú de contraseña secreta
En la pantalla de títulos, deja pulsado Z y pica R y luego A para dar con un menú de contraseña secreta. En la pantalla de contraseña, pulsa la siguiente secuencia de botones: Z, A, A, B, R y L. Así accederás a un área secreta en el Templo de Angélica.



Seguridad en el Templo de Angélica
Si aterrizas en un cuadrado que tenga algún otro bebé, ganas una 'ventaja'. Hecho esto, estarás protegido contra Angélica en su Templo, lo que te permitirá explorar tranquilamente.

8 Rayman 2

Consigue el 100%
¿Te cuesta conseguir el Lum número 1000? No busques más. Ya lo puedes obtener, y no es el que se comió el Razorbeard, sino uno que está en la Tumba de los Ancestros. Activa el interruptor en el Cementerio y luego regresa al corredor. Trepa por la red con cuidado de no caerte al pozo y ponte en el extremo de la pared de la izquierda. Sobrevuela el estanque y, cuando todo se aclare, salta en el hueco ocular izquierdo de la calavera ¡para dar con la el último lum!



9 Michael Owen's WLS



Tácticas ganadoras
Una defensa sólida es la clave para ganar en Michael Owen. Ajusta la formación desde el menú de equipos para poner cinco hombres atrás, o de lo contrario dejarás entrar una embarazosa cantidad de goles. Edita el posicionamiento de tu equipo de modo que marques también a los oponentes más peligrosos. También, cuando ataques, lleva la pelota a la línea de meta y luego pulsa R + B para realizar un bonito pase cruzado dentro del área. Puedes rematar la pelota moviendo el stick.

10 Turok: Rage Wars

Trucos sencillos
Aquí tienes una forma astuta de acceder a la diversión secreta. Crea un personaje, guárdalo, y luego lánzate a la matanza con él hasta acumular 500 muertes. Cuando esto esté listo, copia tu personaje en las otras tres casillas. Ahora, usando cuatro jugadores, carga ese personaje de las 500 muertes en las cuatro casillas, y la suma de muertes será un maravilloso total de 2000. Si luego sales al menú principal y pulsas Z, podrás activar cualquier truco que imagines. ¡Grandioso!



Consejos para los mejores Trucos frescos para futuros éxitos



DUCK DODGERS

Sonidos de animales
En el Planeta X, en Transformation Zap, hay una divertida y pequeña curiosidad. Cuando te conviertes en un animal (uno diferente del pato, queremos decir), pulsa B para oír el sonido del animal. Es muy gracioso.

Segundo repaso
No te pases todo el rato buscando a fondo cada uno de los 20 átomos de un planeta a la primera oportunidad. Siempre puedes volver cuando hallas completado el juego para pillar los últimos. Conviene hacer esa segunda visita, ya que si recoges todos los átomos accederás a toda clase de cosas secretas.



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Números atrás vaticinamos que Perfect Dark ocuparía pronto el primer lugar en vuestros gustos para esta sección. (Qué perspicaces. Pfff...)

Es por eso que, como tributo a nuestros poderes proféticos, este mes hemos preparado un especial. Devora sin sonrojo estos retos que te presentamos porque todavía nos quedan muchos más en la manga. Y si, por desgracia, todavía no has conseguido una copia de la ya mencionada delicia de Rare, tranquilo, porque también encontrarás una no despreciable cantidad de nuevos desafíos para otros clásicos. Pero menos hablar y más jugar...

PERFECT DARK — *Gira con la caja*




Nuestro amigo **Julián Cosme**, de **Fuenlabrada** nos ha enviado un curioso reto no combativo para el Instituto Carrington. Dirígete al hangar y entra en la habitación donde se encuentra el hovercrate. Aguántate las ganas de darle su merecido a ese tipo tan bruto, agarra firmemente con las dos manos la caja y entonces lánzala hacia delante, haciéndola girar cuantas más veces mejor: el objetivo es que tú también des muchas vueltas. Utiliza el hovercrate como punto de referencia para contar las revoluciones. El número de vueltas depende de muchos factores: por dónde agarras la caja, cómo giras y cuándo la sueltas. Concédete una medalla por el número de vueltas que consigas dar. Esperemos que no acabes muy mareado.

VUELTAS   **5**   **4**  **3**

PERFECT DARK — *Accidente en bici*




Jesús Lillo, de **Cádiz**, nos propone un reto parecido al anterior, pero esta vez con la hoverbike. Súbete a la moto (pulsa dos veces B) y dirígete a la gran puerta que hay al final del área, la que no se puede abrir. Ve hacia la puerta a toda velocidad y, justo antes de chocar con ella, salta y colócate rápidamente a un lado. Deja que tu moto siga su camino y fíjate, cuando rebote, en lo lejos que llega. Es como una especie de lanzamiento de pesas, pero con ruedas y a lo bestia. Es bastante difícil llegar a dominar esta técnica, pues debes combinar la rapidez con los botones y ciertas nociones de física avanzada, pero practica y lograrás hacerte con las medallas.

DISTANCIA  **LÍNEA AZUL EN LA PUERTA**  **PASADO EL HELIPUERTO**  **HELIPUERTO**

PERFECT DARK — *¿Y mi arma?*





Tenía que pasar. **David Brugués**, de **Girona**, se ha liado la manta a la cabeza y nos ha propuesto este reto de lo más desarmante. Ve a cualquier nivel de un solo jugador, menos los de Skedar, y utiliza tu Falcon para hacer saltar las armas de las manos de tus enemigos. Es difícil, pero lo será menos si activas los trucos "Invencibilidad" y "Acción Ralentizada". Mejor que noquees a tus contrincantes si se rinden, por si se les ocurre después sacar algún arma escondida. Las medallas son para el número de malos que consigas desarmar con los trucos activados.

DESARMADOS  **35**   **30**   **20**

PERFECT DARK — *Fin de semana Skedar*

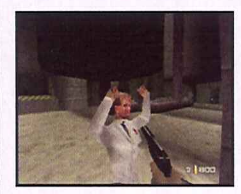




El reto que nos presenta **Roberto Sagunto**, desde **Valencia**, es fácil de explicar, pero difícil de hacer. Tus puños te harán la tarea más fácil, pero tampoco demasiado. Empieza Nave de ataque: Asalto como siempre, pero deshazte de tu cuchillo. Te enfrentarás a los dos primeros Skedar que se presenten con la única ayuda de tus puños, o sea que tu habilidad para esquivar enemigos y un cronometraje de experto serán decisivos para este reto. Si consideras que es demasiado fácil, inténtalo sin recibir ni un golpe. Es posible. Las medallas dependen del nivel de dificultad con el que juegues.

DIFICULTAD  **AGENTE PERFECTO**  **AGENTE ESPECIAL**  **AGENTE**

GOLDENEYE — *A por el taser*





Daniel Navarro, de **Madrid**, nos trae un reto que demuestra que todavía podemos sacar mucho jugo al entrañable cartucho de *Goldeneye*. Para llevar a cabo este cruel y destructivo desafío, activa los trucos "Todas las armas", "Invisibilidad" y "Turbo". Escoge Facility y dirígete al área donde se encuentran los laboratorios con paredes de cristal y los científicos, asegurándote de no dejar un solo guardián con vida por el camino. Acaba con todos los científicos menos con uno y, cuando se largue, hazte con el taser y captura al fugitivo. La medalla depende de dónde consigas eliminarlo.

DÓNDE		PRIMERA PUERTA		SEGUNDA PUERTA		CERCA DE LOS ARMARIOS

JET FORCE GEMINI — *Ataque con Shurikens*

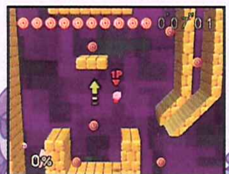




Tener buena puntería te será muy necesario para poder llevar a cabo este reto para un solo jugador, cortesía de **Samuel Riego**, de **Sevilla**. Selecciona a tu fiel amigo Lupus y dirígete al nivel de las ruinas submarinas. Justo después del arco, muy al principio, lanza una shuriken directo al castillo y, rápidamente, vuelve a disparar con el rifle francotirador. Usa todo tu arsenal de shurikens de este modo, entonces corre hacia el castillo. Mira por los alrededores y dentro del castillo y recoge tantas shurikens como encuentres. Compara el total con las cifras de abajo para saber qué medalla has conseguido.

TOTAL		10		5		3

SUPER SMASH BROS — *Duelo en la cumbre*


Desde **Barcelona** nos llega un reto propuesto por **Carlos Conesa**. Usa al Capitán Falcon contra tres jugadores creados por la computadora en un nivel con plataformas a lo Dream Land. Carlos nos aconseja usar el movimiento Arriba+B contra el más cercano, y cuando vueles de regreso pulsa Arriba+B otra vez. Golpea a un enemigo diferente cada vez, sin tocar el suelo. Ganas un punto por golpear a alguien, pero perderás ese punto si golpeas al mismo contrincante dos veces seguidas. También puedes ganar dos puntos extra por echar a alguien fuera de la plataforma. Cuando la partida haya terminado, suma el total de puntos y prepara tu pecho para la entrega de medallas.

PUNTOS		40		20		10

SUPER MARIO 64 — *Zambullida aérea*





Este reto, cortesía de **Ernesto Cortés**, de **Madrid**, es de lo más divertido. Primero tienes que haber desbloqueado las escaleras interminables en el camino hacia Bowser por segunda o tercera vez. Sube las escaleras hasta el principio y, a continuación, ejecuta una zambullida o un gran salto. Pero ¡cuidado! no te des con el techo, o la partida habrá terminado. Tu objetivo es llegar a los cuadros y tu medalla dependerá del número de cuadros donde aterrices. ¡Buena suerte!

CUADRO Nº		4		3		2

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Perfect Dark • Donkey Kong 64 • International Track & Field 2000 • Winback
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

Vaya, parece que os hemos tocado la fibra sensible, ¿eh? O, al menos, eso es lo que nos ha hecho pensar el montón de cartas que hemos recibido. Hemos de confesar que no esperábamos que fueseis tan duros y, aunque algunos tiempos siguen imbatidos, habéis demostrado ser todo unos campeones con vuestros cartuchos de N64.

Pero aquí no acaba la cosa. ¿Crees que nadie puede superar tu récord? ¿Te crees capaz de superar los de los demás? Vamos, demuéstranos que tu sabiduría nintendera sobrepasa lo natural. Supera los tiempos que aparecen en esta página y entra a formar parte de los mejores nintenderos.





BÁTELOS SI PUEDES



Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récordes que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...

MARIO PARTY 2



Si conoces la serie *Mario Party*, sabrás que alguno de sus minijuegos puede provocar una luxación de dedos. Nosotros no queremos que acabes con tu muñeca escayolada, pero tendrás que demostrar ser muy diestro en el machaque de botones para superar nuestra puntuación estrella en el minijuego de Shy Guy de *Mario Party* 2: 36,64m.

PERFECT DARK



Un nuevo reto extraído de la maravillosa aventura de Joanna Dark. Tras ponértelo muy fácil el mes pasado, esta vez hemos ido un poco más allá (de hecho, sólo podrán intentar superar el reto aquellos que se hayan pasado el juego, como mínimo, en modo Agente). Te proponemos que superes el nivel Venganza de Mr. Blonde en menos de 3'37".

Perfect Dark



TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL DATADYNE: DESERCIÓN

1 **0:50** Fede, *el director técnico*

LABORATORIO DATADYNE: INVESTIGACIÓN

1 **2:18** Adrián Garoz, *Vizcaya*

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 **1:41** Daniel Cruz, *Tenerife*

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1 **2:04** Jorge Ramírez, *Madrid*

CHICAGO: SIGILO

1 **0:45** Fede, *Director técnico*

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 **2:56** Miguel Masip, *Barcelona*

DK 64



JUEGO DE RAMBI

1 **220** Javier Salanueva, *Alicante*

ARENA ENGUARDE

1 **359** Tomás Garrido, *Sevilla*

ARCADE DK

1 **127100** Sergio, *el dire*

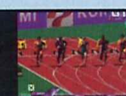
JETPAC

1 **99985** Iván Romero, *Córdoba*

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY

1 **80** Sergio, *el dire*

International Track & Field



100M LISOS	1	**9,42seg** Jesús Zafra, *Córdoba*
110M VALLAS	1	**12,76seg** Fran, *el redactor jefe*
SALTO DE LONGITUD	1	**9,39m** Luis Martín, *Madrid*
JAVALINA	1	**105,80m** Aleix Vilalta, *Girona*
POTRO	1	**9,75** Francisco Atienza, *Álava*
MARTILLO	1	**101,17m** Fran, *el redactor jefe*
HALTEROFILIA	1	**280kg** Ricardo Barrenechea, *Bilbao*
SALTO CON PÉRTIGA	1	**6,70m** David Otero, *Burgos*
TRIPLE SALTO	1	**19,02** Fran, *el redactor jefe*
SALTO DE ALTURA	1	**2,50m** Sergio Ramos, *Madrid*
100M LIBRES	1	**0'45"54** Víctor Vega, *Santander*
100M BRAZA	1	**1'00"03** Álex Sánchez, *Toledo*
BARRA FIJA	1	**9,95** Fran, *el redactor jefe*
TIRO AL PLATO	1	**420pts** Óscar de Frías, *Valencia*

Star Wars Episode 1: Racer



BOONTA TRAINING COURSE	1	**0:20,936** Daniel Renedo, *Badajoz*
MON GAZZA SPEEDWAY	1	**0:08,397** Miquel, *redactor*
BEEDO'S WILD RICE	1	**0:52,525** Daniel Renedo, *Badajoz*
MALASTARE 100	1	**0:30,441** Fernando Costas, *Pontevedra*
VENGEANCE	1	**1:02,249** Miquel, *redactor*
SCRAPPERS RUN	1	**0:32,198** José Manuel Riquelme, *Fuenlabrada*
ANDO PRIME CENTRUM	1	**0:43,932** Miquel, *redactor*
EXECUTIONER	1	**1:14,516** Raúl Estévez, *Cáceres*

Mario Golf



TOAD HIGHLANDS	1	**8'50"32** Mario Valero, *Barcelona*
KOOPA PARK	1	**9'41"63** Eugenio Miranda, *Cádiz*
SHY GUY DESERT	1	**9'55"56** Joan Josep, *redactor*
YOSHI'S ISLAND	1	**10'19"78** Nacho Vizcaíno, *Bilbao*
BOO VALLEY	1	**11'19"04** Joan Josep, *redactor*
MARIO'S STAR	1	**11'09"26** Alberto Renedo, *Madrid*

World Driver Championship



HAWAII C	1	**01:00,14** Guillermo Echegaray, *León*
KYOTO A	1	**00:39,94** Raquel, *redactora*
LAS VEGAS A	1	**00:58,90** Raquel, *redactora*
ROME B	1	**1:11,49** Rubén Torrent, *Valencia*
LISBON C	1	**1:00,96** Juan Trejo, *Badajoz*
BLACK FOREST A	1	**00:27,38** Raquel, *redactora*
TIEMPO TOTAL	1	**5:46,15** Rubén Torrent, *Valencia*

Smash Bros



MARIO	1	**11"02** Manuel Costas, *Asturias*
DONKEY KONG	1	**13"35** Pablo Ródenas, *Zaragoza*
YOSHI	1	**18"47** Gerard Muñoz, *Lleida*
KIRBY	1	**18"55** Inma Gómez, *Almería*
LINK	1	**18"82** Pedro Domínguez, *Huelva*
FOX	1	**14"05** Emilio Alcaide, *Málaga*
PIKACHU	1	**11"11** Bruneleschi, *mascota*
BONUS 1 TIEMPO TOTAL	1	**3'22"50** Pedro Domínguez, *Huelva*
BONUS 2 TIEMPO TOTAL	1	**5'55"41** Manuel Costas, *Asturias*

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás.
Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, ***MAGAZINE 64***
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro…

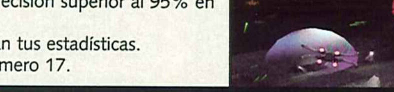
El club de los VIRTUOSOS

desafío  F-Zero X



Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.
Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

desafío  Rogue Squadron



Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.
Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.
Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

desafío  Super Mario 64



Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes que muestre el número total de monedas.
Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.

desafío  Turok: Rage Wars



Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.

desafío  Wave Race 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.
Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.
Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

desafío  Mario Kart 64



Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.
Pruebas: Una foto de la pantalla de récordes tu tiempo.
Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

desafío  GoldenEye 007



Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.
Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.
Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.

desafío  Donkey Kong 64



Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.
Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información
Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

  Resident Evil 2



Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.
Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.
Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.

desafío  Mario Golf



Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.
Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

  Shadowman



Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.
Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.

  Super Smash Bros



Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).
Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.
Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.

LAS REGLAS

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS
MAGAZINE 64
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

- *Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.*
- *Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.*
- *Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)*
- *Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.*
- *No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.*
- *Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.*

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

El truco del mes

1 Zelda: Ocarina of Time
Existe un método sencillo para llevarse todos las Skulltulas de oro. Ve a la parte del castillo donde dormía Talen. Encontrarás un árbol en el extremo opuesto. Ponte a su lado e interpreta la Canción de las Tormentas. (Este truco no funcionará si has cogido la Skulltula del árbol.) Baja al agujero y arroja bombas contra las paredes. Cuando encuentres la Skulltula de oro, arrójale el bumerán. Una vez el objeto aparezca, no lo recojas; quédate al lado del teletransportador y arrójale el bumerán. Cuando lo tengas cerca, sube al teletransportador. Vuelve a bajar por el agujero y reaparecerá la Skulltula. ¡Repite el proceso hasta tenerlos todos!
Toni Fernández, Castellón



2 DK64
Si te faltan melones y tienes un barril tag, métete en su interior y vuelve a salir con el mismo personaje. Recobrarás todos los puntos de vida.
Javier Valerón, Lugo



3 Castlevania
Cuando estés en el poblado (donde luchas con el vampiro), dispara contra la araña que hay en el techo de la escalera y destrúyela. Recibirás una purificación, un frasco de medicina, 500 en oro y una gema roja. ¡Es genial!
Luis Pacheco, Navarra

4 Perfect Dark
Una vez en el Edificio G5, deja la cámara espía fuera de la sala de reunión de los conspiradores y corre a la caja fuerte. Una vez hayas adjuntado el decodificador, cámbiate a la Camspy y guíala dentro de la habitación. Mientras observas a los conspiradores, el contador bajará, y así ahorrarás tiempo y el truco se volverá más fácil.
Jesús Méndez, Almería

5 Perfect Dark
¿Tienes problemas para matar sims ocultos? Consigue una CMP150 y emplea la función secundaria. Localiza un sim que se descubra y apúntale. Cuando vuelva a cubrirse, seguirá en el punto de mira. ¡Síguelo y mátalo!
Anónimo

6 Perfect Dark
Si un nivel es demasiado difícil, entra en el modo contraoperativo y juega como guardia. Date una vuelta por el nivel y mata a otros guardias –no se defenderán- y, una vez hayas eliminado a unos cuantos, o al menos los hayas debilitado sustancialmente, cámbiate de nuevo a Jo. Todo será más fácil.
Santi Cuevas, Madrid

7 Perfect Dark
Selecciona el multijugador y carga tu personaje en un juego para dos. Selecciona el Farsight como única arma y pon el límite de muertes en uno. Inicia el juego y dispárale a la cabeza al segundo oponente, que obviamente no hará nada. El juego finalizará y tendrás las cuatro estrellas (tiro a la cabeza, matador, precisión y supervivencia). Si repites varias veces esta operación, tu estatus mejorará.
Pedro Durán, Sevilla

8 Perfect Dark
Si quieres pulverizar al equipo de redacción de esta revista, escribe una variante del truco 'dispara-a-la-distancia-apropiada-manteniendo-la-puerta-abierta-con-la-caja-flotante-y-arroja-a-los-científicos-mogollón-de-flechas' y envíalo 250 veces por semana. Si adjuntas una reproducción de la pantalla, aún mejor.
Gabriel Estévez, Barcelona

9 Super Smash Bros
Si te han derrotado en el multijugador, puedes tomar prestada una de las vidas de un inocente compañero de juego. Basta con pulsar A+B+Z+Inicio para volver a la acción.
Marcos Santos, Madrid

10 Wrestlemania 2000
Si tienes problemas con los combates en la jaula de Road to Wrestlemania, sube por el panel que se encuentra detrás de ti nada más empezar el torneo. Tu oponente correrá hacia ti. Entonces, si pasas al panel siguiente, el enemigo golpeará el panel en el que te encontrabas. Dale vueltas al stick analógico hasta que llegues a Especial y trepa hasta salir de la jaula. Dejarás a tu enemigo totalmente confuso.
Paco Torres, Valencia



11 Vigilante 8
En el nivel Nieve, ve a la cabaña que se encuentra al final del ascensor y abre la puerta a balazos. Si entras a gran velocidad, te hallarás de pronto en el ascensor y podrás recoger armas.
Cristian Hermoso, Lérida

12 Vigilante 8
Introduce LIVING_FOREVER como contraseña de invencibilidad y FIRE_NO_LIMITS para armas de disparo rápido.
Cristian Hermoso, Lérida

13 Perfect Dark
Pon todas las armas como Minas de Control Remoto en el multijugador. Los sims no lograrán detonarlas. ¡De esta manera puedes derrotar a un equipo completo de sims perfectos!
Ernesto Belmonte, Navarra

14 Banjo-Kazooie
Ve al castillo de arena de la Cueva del Tesoro e introduce el código BRLEUDFEAEGTHEGS en el suelo para que tu huevo se rellene hasta 200. ¡Es fantástico!
David Casillas, Zaragoza

15 F1 World Grand Prix
Mantén pulsado Arriba en el stick analógico al principio de la carrera y saldrás a toda velocidad. Ganarás unas seis posiciones.
Ramón Quiroga, La Coruña



TU TURNO

recortar y mandar

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo ....

Y vivo en ....

....

....

....

....

Código Postal ....






1ª CONVOCATORIA 64 DE PREMIOS DE LOS LECTORES

Hasta ahora, has leído con acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1os PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.

1ª CONVOCATORIA  DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

Nombre y apellidos: ....

Calle ....

Población ....

Provincia ....

Teléfono



Al doctor le encantan los animales. Aunque estén muertos.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA



Dr. Vainilla,
En *Shadowman*, aunque di a Legion lo que se merecía, se me recompensó con un final realmente malo. Me han dicho que hay un final bueno. ¿Es verdad?
Carlos Conesa, Zaragoza

El doctor mira a través de la ventana mientras hace crujir los dedos de las manos.
Depende de lo que tú entiendas por "bueno", Carlos. Irónicamente, si vences a Legion, el final es realmente decepcionante. Te sugiero que intentes esto otro: perder. Aunque técnicamente el final es "malo", tiene mucho más dramatismo, por lo que aún resulta más interesante. ¡Vaya con Acclaim!

Dr. Vainilla,
En el nivel cuatro del episodio tres de *South Park*, no consigo entrar en la sala del núcleo y, por lo tanto, no puedo hacerlo estallar. Dígame qué he de hacer, por favor.
Beltrán Gómez, Salamanca

El Dr. Vainilla practica sus ejercicios de tai-chi, mientras la sala de espera se va llenando de pacientes.
Es muy simple, Beltrán. Sólo tienes que cruzar las puertas correderas, sin dejar de disparar a todo bicho viviente, hasta que llegues a la sala del núcleo. Una vez allí, dispara a esa cosa y esquiva, a la vez, todo lo que te va disparando. Si hubiera cualquier otra complicación me llamas a la consulta privada. ¡Que pase el siguiente!

Dr. Vainilla,
Le juro que guardé la partida de *Shadowman* el otro día. Hoy quería jugarla otra vez, he pulsado "Load", pero la partida no ha aparecido. Debería estar allí, sólo que no está. Esto es muy fuerte, doctor.
Josema Martínez, Madrid

El doctor taconea el zueco contra el suelo nerviosamente.
Primero de todo, deberías comprobar lo que hay grabado en el Controller Pak, así que mantén presionado "Start" cuando enciendas la N64 con un cartucho compatible con el Controller Pak. Una vez en la pantalla



del Controller Pak, mira si el archivo que guardaste sigue aún allí. Si es así, me temo que el pronóstico es grave. Sé de muy buena tinta que muchos jugadores que tienen instalados Controller Pak de marcas distintas a Nintendo se han quejado de haber perdido datos, por eso recomiendo siempre a mis pacientes que compren accesorios oficiales, aunque sean algo más caros. Si ése es tu caso, lo siento pero yo no puedo hacer nada por ti. Lo más razonable sería devolverlo a la tienda y que te reembolsaran el importe.

Dr. Vainilla,
No entiendo qué he de hacer en la cueva Hazy Maze de *Super Mario 64* con eso de las piedras rodantes. ¿Cómo consigo la estrella?
Marc Caselles, Girona

El Dr. Vainilla se pone en contacto con el más allá para responder a esta pregunta.
Vamos a ver, Marc. Los espíritus me indican que has de tomar el camino hacia la primera estrella, pero antes de llegar a la sala del ascensor (y después de pasar todas esas gigantes rocas rodantes), párate frente a la puerta. Mira hacia arriba con C-arriba y verás un pasadizo en lo alto. Para alcanzar la estrella, tendrás que dar unas cuantas patadas.

Dr. Vainilla,
Tengo un problema con *Rocket: Robot Wheels*. No hay forma de burlar al guardia del nivel Paint Misbehavin. ¿Qué me aconseja que haga?
Óscar Izquierdo, Sevilla



El doctor ase el maletín y guarda en él el estetoscopio a toda prisa. Se dispone a pasar consulta domiciliaria.
Bueno, tu problema tiene una fácil solución. Acércate al guardia. Verás que tiene la parte superior del cuerpo de color verde, mientras que la inferior (desproporcionada respecto al resto) es entre marrón y anaranjado. Para conseguir engañarle, sumérgete (todo el cuerpo) primero en amarillo y después en azul: el resultado es que ahora serás verde. Luego, súbete a la cornisa que hay en el charco de agua limpia. Así, te habrás limpiado de cintura para abajo. El siguiente paso es saltar a la cornisa amarilla y, luego, a la roja para que tu parte inferior adopte ese color anaranjado. Intenta, luego, pasar junto al guardia. Estoy seguro de que le parecerás mucho más atractivo con esa tonalidad.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar
y mandar



Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... **Código Postal** ....

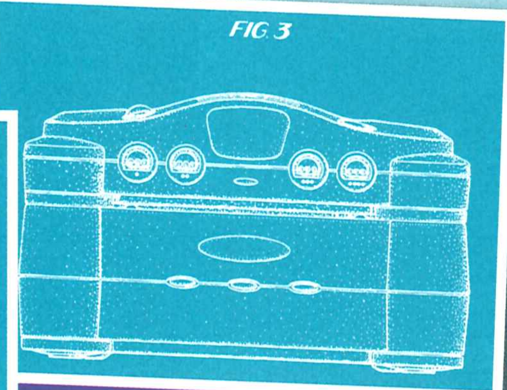
CATÁLOGO DE INVENTOS

El legado de Nintendo sale a la luz.

Si los trabajadores del departamento de Investigación y Desarrollo de Nintendo están considerados como los más innovadores desarrolladores de software y hardware del mundo, no es por casualidad. En los treinta años que han pasado desde que Gunpei Yokoi inventó el Ultra Hand y consiguió que la empresa pasara de ser una pequeña fábrica de naipes a convertirse en una multinacional del mercado del entretenimiento, el cuartel general de Nintendo localizado en Kioto ha irradiado siempre una energía creativa fuera de serie.

Cualquiera de sus ideas podría convertirse en la próxima Game Boy (el invento de mayor éxito de Nintendo y Yokoi hasta la fecha) y, por esta razón, la empresa mantiene una política de protección férrea sobre su propiedad intelectual. Todos y cada uno de los componentes de todos y cada uno de los cachivaches que Nintendo ha ideado cuenta con su correspondiente patente formalizada, de modo que se aseguran la utilización exclusiva del concepto o la tecnología. Detrás de cada gran acierto, como la SNES o la N64, hay cientos de artilugios que nunca llegaron a cuajar o que, simplemente, se quedaron en el camino. Aun así, todos ellos fueron documentados por los genios hiperactivos que se encargan de crear los mejores juegos de la historia. Aquí tienes una muestra de esas originales patentes ...

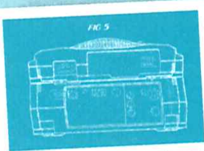


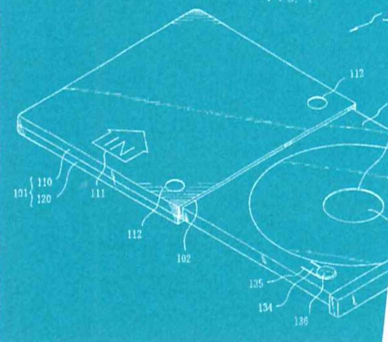


ACOPLE 64

Inventores: John Cordell, Kenichiro Ashida
Año: 1999

Este periférico para la N64 se parece al 64DD, pero no dispone de ranura para insertar discos. Sin embargo, la parte trasera está repleta de conectores de tipo AV (como las de la N64), lo que nos hace pensar que quizá se trate de un periférico para acoplar el sistema de sonido Surround o un proyector.

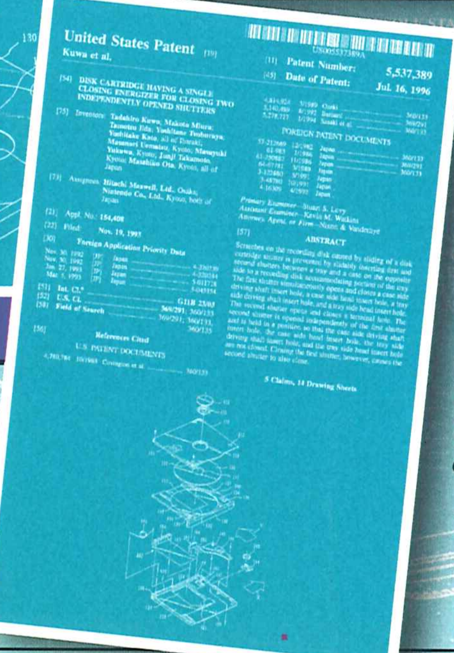




CARGADOR DE CD

Inventores: Tadahiro Kuwa y otros
Año: 1993

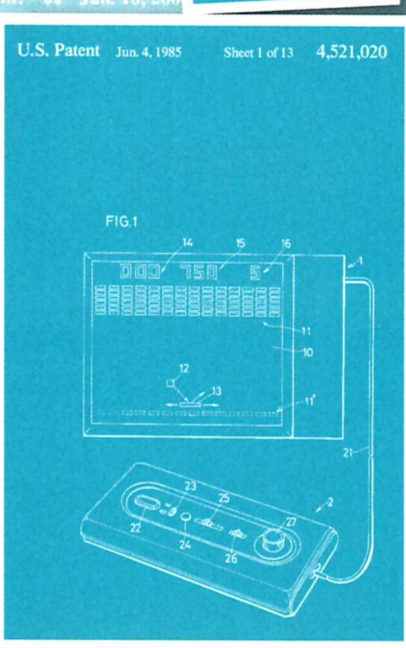
Este cargador, ideado en la época de la brevísima alianza de Nintendo con Sony, hubiera servido para cargar CDs en el periférico "SNES PlayStation" sin rallar la delicada superficie de los discos. Sony no adoptó la idea cuando se estableció por su cuenta, y tampoco aparecerá en la Gamecube.



LA PRIMERA CONSOLA

Inventores: Masayuki Uemura, Akitsugu Murauchi, Takehiro Izushi
Año: 1978

La primera incursión de Nintendo en el incipiente mercado de las consolas domésticas podía cargar juegos al estilo de Pong. Nintendo lanzó versiones de la máquina con seis y quince juegos, además de una posterior que ofrecía un juego de carreras muy sencillo. En total se vendieron más de dos millones y medio de unidades.



CAJA MÁGICA DE CARTAS

Inventor: Nobuo Nagai
Año: 1975

Un artilugio que nos recuerda que Nintendo, en sus orígenes, se dedicaba al poco lucrativo mercado de los naipes hechos a mano. Este pequeña caja sirve para adivinar qué carta ha elegido tu víctima de entre todas las que guarda en el interior. Sirve para impresionar a los colegas.

United States Patent [19] Nagai
[11] 4,013,286
[45] Mar. 22, 1977

[54] CARD MAGIC BOX
[75] Inventor: Nobuo Nagai, Yamatokooriyama, Japan
[73] Assignee: Nintendo Co., Ltd., Japan
[22] Filed: Feb. 19, 1976
[21] Appl. No.: 659,554
[30] Foreign Application Priority Data
Sept. 13, 1975 Japan 50-126617
[52] U.S. Cl. .... 272/8 R
[51] Int. Cl.² A63J 21/00
[58] Field of Search .... 272/8 R, 8 N, 8 D, 27 B; 273/148 R, 148 A, 149 R, 149 P
[56] References Cited
UNITED STATES PATENTS

1,537,446	5/1925	Albert	273/148 A
1,668,263	5/1928	Blodgett	272/8 N
2,129,981	9/1938	Alva	272/8 R
2,608,291	8/1952	Alford	272/148 A X

FOREIGN PATENTS OR APPLICATIONS

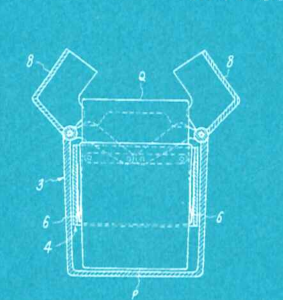
627,366	7/1937	Germany	273/149 R

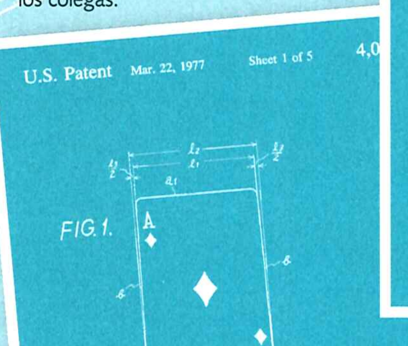
Primary Examiner—Anton O. Oechsle
Assistant Examiner—Arnold W. Kramer
Attorney, Agent, or Firm—Wenderoth, Lind & Ponack

[57] ABSTRACT

A card magic box for a card trick, which automatically tells the card picked and returned by the audience from the rest of a deck. The magic box comprises a deck of uniformly-dimensioned playing cards, the configuration of which is such that either the top or the bottom edge of each card in the deck being slightly shorter than the other edge, an outer housing which is open at the top for loading and unloading said deck of cards, and an inner case as disposed in said outer housing, said inner case being open at the top and bottom and having side walls defining an internal space which is generally conforming to the shape of the deck and in which said deck is freely movable in a vertical direction, said inner case further having, in said internal space and adjacent its side walls that would face the corresponding longitudinal edges of said deck of playing cards upon loading of the deck into the inner case, a pair of resilient members as juxtaposed at a spaced interval shorter than the longer of said top and bottom edges of said deck.

3 Claims, 9 Drawing Figures



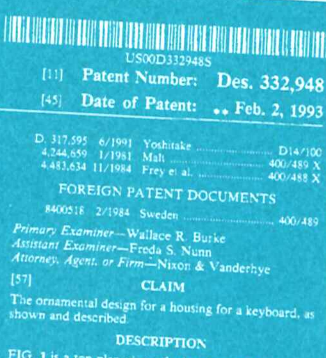




OBJETIVO COWBOY

Inventor: Takehiro Izushi
Fecha: 1976

En la década de los setenta, cualquier niño hubiera matado por tener en sus manos este juguete. Se trataba de disparar al objetivo con una pistola de luz: si acertabas, el vaquero caía al suelo en una pose dramática. ¿Qué te parece? Quizá Rare planee algo similar para *Perfect Dark 2* (o quizá no, eso es un misterio).



United States Patent [19] Barr
US00D332948S
[11] Patent Number: Des. 332,948
[45] Date of Patent: ** Feb. 2, 1993

[54] HOUSING FOR A KEYBOARD
[75] Inventor: Lance Barr, Redmond, Wash.
[73] Assignee: Nintendo of America Inc., Redmond, Wash.
[**] Term: 14 Years
[21] Appl. No.: 501,831
[22] Filed: Dec. 27, 1989
[52] U.S. Cl. D14/115; D14/100
[58] Field of Search .... D14/100, 101, 105, 106, D14/115; D18/1, 7, 11, 12; 340/700, 706, 711, 712; 341/22, 23; 235/145 A, 145 R; 400/493.1, 494, 472, 473, 485, 488, 489, 486, 693; 364/706-709.09, 900; D21/48; 273/148 B
[56] References Cited
U.S. PATENT DOCUMENTS

D. 285,305	8/1986	Liuzzo et al.	D14/100
D. 287,854	1/1987	Crews	D14/100
D. 292,708	11/1987	Arney	D14/100
D. 308,668	6/1990	Briscoe et al.	D14/100
D. 310,209	8/1990	Kasprzycki	D14/100
D. 317,595	6/1991	Yoshitake	D14/100
4,244,659	1/1981	Malt	400/489 X
4,483,634	11/1984	Frey et al.	400/488 X

FOREIGN PATENT DOCUMENTS

8400518	2/1984	Sweden	400/489

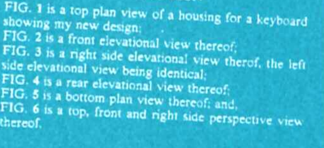
Primary Examiner—Wallace R. Burke
Assistant Examiner—Freda S. Nunn
Attorney, Agent, or Firm—Nixon & Vanderhye

[57] CLAIM

The ornamental design for a housing for a keyboard, as shown and described.

DESCRIPTION

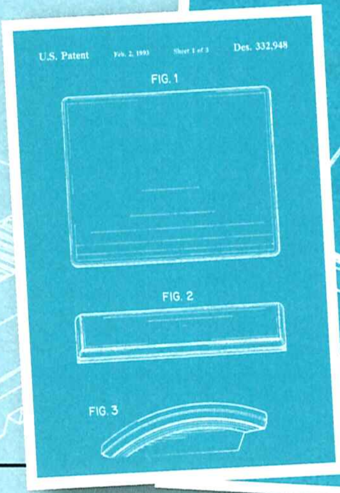
FIG. 1 is a top plan view of a housing for a keyboard showing my new design;
FIG. 2 is a front elevational view thereof;
FIG. 3 is a right side elevational view therof, the left side elevational view being identical;
FIG. 4 is a rear elevational view thereof;
FIG. 5 is a bottom plan view thereof; and,
FIG. 6 is a top, front and right side perspective view thereof.

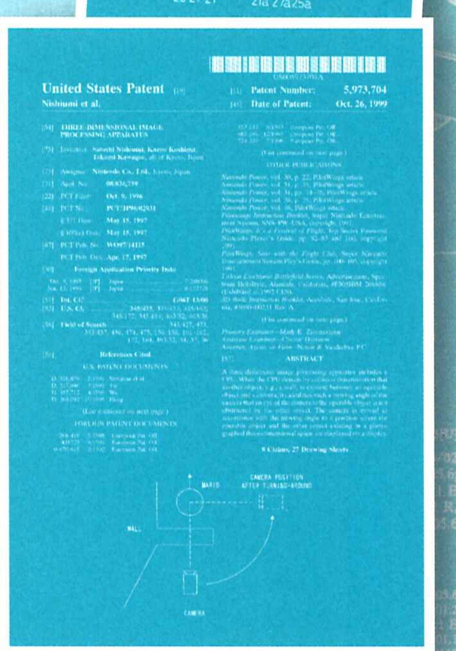


TECLADO PARA NES

Inventor: Lance Barr
Año: 1989

En Japón podías acoplar a la NES periféricos tales como un lector de discos y un módem para dedicarte al intercambio de información en red, además de muchas otras aplicaciones que nada tenían que ver con los juegos. Si la idea hubiera cuajado también en otros países, el teclado hubiera tenido, más o menos, este aspecto.





United States Patent [19] Nishiumi et al.
[11] Patent Number: 5,973,704
[45] Date of Patent: Oct. 26, 1999

[54] THREE-DIMENSIONAL IMAGE PROCESSING APPARATUS

8 Claims, 27 Drawing Sheets

CÁMARA LAKITU

Inventores: Satoshi Nishiumi, Kazuo Koshima, Takumi Kawagoe
Año: 1996

A pesar de llevar cuatro años dando guerra, Mario 64 sigue contando con el mejor sistema de cámara que se ha visto jamás en un juego de plataformas 3D. Quizá su éxito se deba al hecho de que Nintendo patentó parte de la lógica del movimiento de la cámara en cuanto se lanzó el juego. Sin embargo, la patente no ha evitado que ciertos desarrolladores se "hayan inspirado" en la misma idea.

GO! GO!

United States Patent [19]
Nagano et al.

[11] Patent Number: 4,941,652
[45] Date of Patent: Jul. 17, 1990

[54] BICYCLE TYPE TRAINING MACHINE
[75] Inventors: Masakazu Nagano; Katsuya Nakagawa; Yoshiaki Nakanishi, all of Kyoto, Japan
[73] Assignee: Nintendo Co., Ltd., Kyoto, Japan
[21] Appl. No.: 152,976
[22] Filed: Feb. 8, 1988
[30] Foreign Application Priority Data
Feb. 9, 1987 [JP] Japan 62-028980
[51] Int. Cl.[5] A63B 69/16; A63B 21/00; A63B 23/04
[52] U.S. Cl. 272/73; 272/129; 272/DIG. 6
[58] Field of Search .... 272/73, 129, DIG. 6; 318/370
[56] References Cited
U.S. PATENT DOCUMENTS
4,084,810 4/1978 Forsman .... 272/DIG. 6 X
4,358,105 11/1982 Sweeney, Jr. 272/73
4,452,445 6/1984 Csekes .... 272/129 X
4,519,603 5/1985 DeCloux 272/73
4,613,129 9/1986 Schroeder et al. 272/73
4,616,823 10/1986 Yang 272/73
4,678,182 7/1987 Wakao et al. 272/73
4,713,567 12/1987 Fey et al. .... 272/73 X
FOREIGN PATENT DOCUMENTS
2532854 3/1984 France 272/73
0176962 4/1986 Japan 272/73
0193286 9/1986 Japan 272/73
1321655 6/1973 United Kingdom
1436495 5/1976 United Kingdom
2016934A 9/1979 United Kingdom

Primary Examiner—Richard J. Apley
Assistant Examiner—Joe H. Cheng
Attorney, Agent, or Firm—Nixon & Vanderhye

[57] ABSTRACT

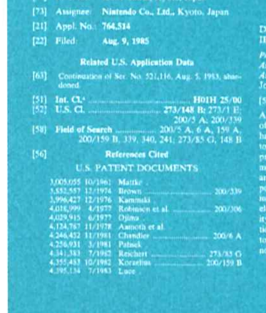
A bicycle type training machine includes a crank arm secured to a rotation shaft, pedals being attached to the both free ends of the crank arm. A rotation shaft of a generator is coupled to the rotation shaft of the crank arm. Data of load amount to be loaded to the rotation shaft of the crank arm is outputted by a microcomputer. The load value data is then compared with a count value of a counter to which a pulse train is applied from a reference oscillator, and a pulse signal having the high level and the low level in accordance with a result of the comparison is outputted from a comparator. A duty ratio of the outputted pulse signal is decided by the periods of the high level and the low level and changed in accordance with the load value data. A switching transistor electrically connected in parallel to an armature of the generator is turned-on or -off in response to the high level or the low level of the pulse signal. Braking force of the generator is changed in accordance with the duty ratio of the switching transistor. Therefore, the load that is decided by the load value data from the microcomputer is loaded to the rotation shaft of the crank arm and thus the legs of the user.

17 Claims, 6 Drawing Sheets

UN MANDO-BICI

Inventores: Masakazu Nagano, Katsuya Nakagawa, Yoshiaki Nakanishi
Año: 1987

¡Una máquina de ejercicio de Nintendo! Sólo de pensarlo ya me siento cansado. Pero si Shigeru anda detrás, igual hasta nos decidimos en la redacción a ponernos en forma. Un juego de ciclismo de Mario no estaría nada mal: el rechoncho fontanero podría perder unos cuantos kilos con el pedaleo.



United States Patent [19]
Shirai

[11] Patent Number: 4,687,200
[45] Date of Patent: Aug. 18, 1987

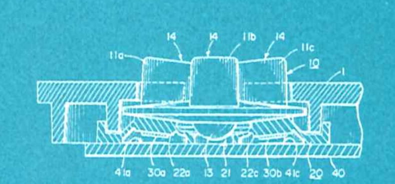
[54] MULTI-DIRECTIONAL SWITCH
[75] Inventor: Ichiro Shirai, Kyoto, Japan
[73] Assignee: Nintendo Co., Ltd., Kyoto, Japan
[21] Appl. No.: 764,514
[22] Filed: Aug. 9, 1985
Related U.S. Application Data
[63] Continuation of Ser. No. 521,116, Aug. 5, 1983, abandoned.
[51] Int. Cl.[4] H01H 25/00
[52] U.S. Cl. .... 273/148 B; 273/1 E; 200/5 A; 200/339
[58] Field of Search .... 200/5 A, 6 A, 159 A, 200/159 B, 339, 340, 241; 273/85 G, 148 B
[56] References Cited
U.S. PATENT DOCUMENTS
3,005,055 10/1961 Mattke
3,852,557 12/1974 Brown 200/339
3,996,427 12/1976 Kaminski
4,018,999 4/1977 Robinson et al. 200/306
4,029,915 6/1977 Ojima
4,124,787 11/1978 Aamoth et al.
4,246,452 11/1981 Chandler .... 200/6 A
4,256,931 3/1981 Palisek
4,341,385 7/1982 Reichert .... 273/85 G
4,355,483 10/1982 Korzelius .... 200/159 B
4,395,134 7/1983 Luce
4,408,103 10/1983 Smith, III
4,428,649 1/1984 Main et al. .... 200/6 A
4,490,587 12/1984 Miller et al. .... 200/159 B
OTHER PUBLICATIONS
Digital Joystick Switch, vol. 21, No. 12, May 1979, IBM Technical Disclosure Bulletin.

Primary Examiner—Richard C. Pinkham
Assistant Examiner—MaryAnn Stoll Lastova
Attorney, Agent, or Firm—Christensen, O'Connor, Johnson & Kindness

[57] ABSTRACT

A four-directional switch which can be turned on and off in four directions, which comprises a base plate having a plurality of electrodes formed thereon, a key top having an indication showing predetermined four pressing directions in an identifiable manner, a support member constituting a fulcrum between the base plate and the key top, a plurality of conductive rubbers disposed opposing to the plurality of electrodes so as to be in electrical contact with corresponding ones of the electrodes, and a sustaining member having the plurality of conductive rubbers fixed thereto and having elastic force for sustaining the conductive rubbers so as not to be in contact with the electrodes when the key top is not pressed.

11 Claims, 7 Drawing Figures

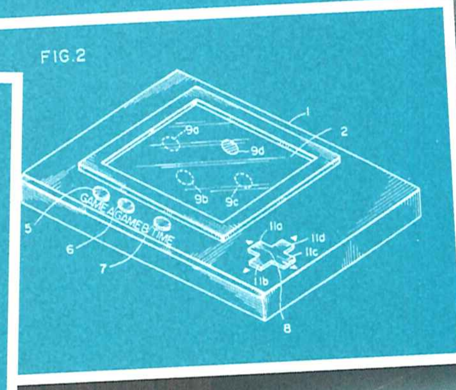


MECANISMO DEL D-PAD

Inventor: Ichiro Shirai
Año: 1985

No pienses que el D-pad ha muerto. La Game Boy Advance incluye una de estas bellezas, e incluso tienes uno en el mando de la Gamecube. Esta patente que ves aquí es la razón por la que los mandos de otras compañías tienen que apañárselas con sistemas de inferior calidad.

FIG.3



United States Patent [19]
Stamper et al.

ADAPTER HOUSING FOR A VIDEO GAME CONTROL DECK
Inventors: Christopher Stamper, Twycross; Timothy Stamper, De La Zouch, both of United Kingdom
[73] Assignee: Nintendo of America Inc., Redmond, Wash.
[**] Term: 14 Years
[21] Appl. No.: 314,665
[22] Filed: Feb. 22, 1989
[52] U.S. Cl. D21/48
[58] Field of Search .... D21/46, 1, 13, 142, D21/141; 273/148 B, DIG. 28, 1 E, 85 G, 1 GC; D14/114, 107
[56] References Cited
U.S. PATENT DOCUMENTS
D. 265,906 8/1982 Steinbugler D14/107
D. 298,137 10/1988 Bates D14/114
D. 309,731 8/1990 Takai D14/107
4,578,674 3/1986 Baker et al. .... 273/148 B X
4,925,189 5/1990 Braeunig .... 273/148 B

Primary Examiner—Bernard Ansher
Assistant Examiner—Prabhakar Deshmukh
Attorney, Agent, or Firm—Ward Brown; Robert W. Beach

[57] CLAIM

The ornamental design for an adapter housing for a video game control deck, as shown and described.

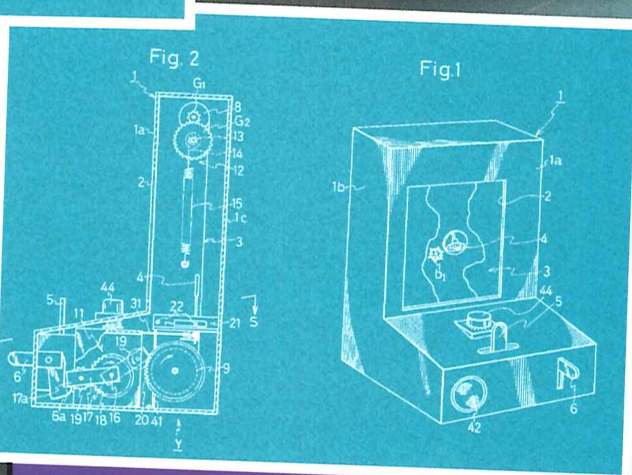
DESCRIPTION

FIG. 1 is a top and front perspective view of an adapter housing for a video game control deck showing our new design;
FIG. 2 is a front elevation view thereof;
FIG. 3 is left side elevation thereof;
FIG. 4 is a top plan view thereof;
FIG. 5 is a top and rear perspective view thereof;
FIG. 6 is a rear elevation thereof; and
FIG. 7 is a bottom plan view thereof.
The broken line showing of a video game control deck in FIG. 1 is for illustrative purposes only and forms no part of the claimed design.

ADAPTADOR DE MANDOS

Inventores: Christopher Stamper, Timothy Stamper
Año: 1989

El multitap fue inventado por los hermanos Stamper (de la factoría Rare), para poder conectar cuatro mandos a la consola NES en juegos multijugador como *RC Pro Am*.



JUEGO DE OBSTÁCULOS

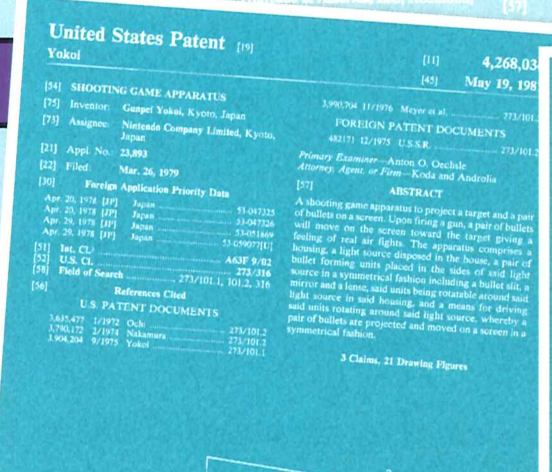
Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1978

Olvídate de F-Zero y cosas por el estilo. En este juego de conducción, la carretera está dibujada en una hoja de papel interminable. Los obstáculos tales como coches y árboles están recubiertos de una película conductora de modo que cuando el sensor que hay debajo de tu vehículo de plástico entra en contacto, suena un zumbido. ¡Qué gran idea!

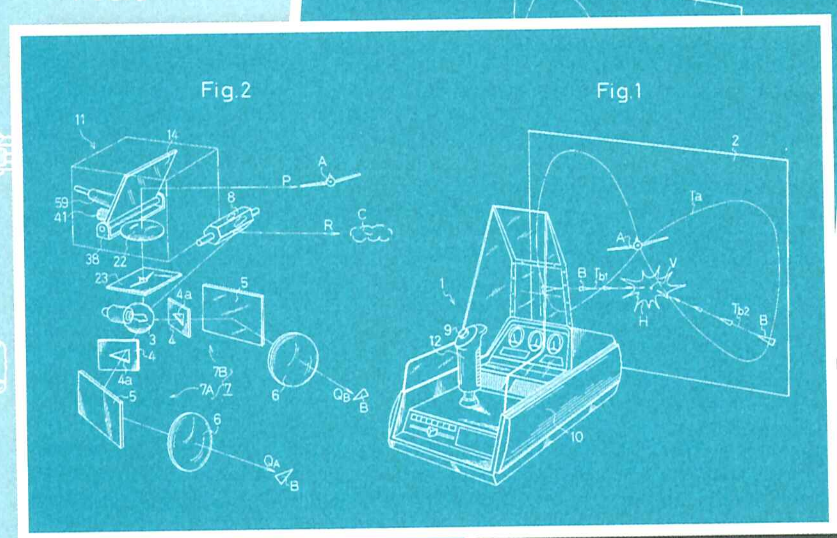
CONSOLA CON PISTOLA

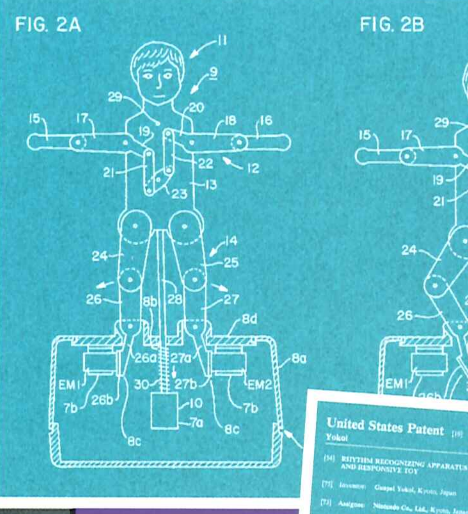
Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1978

En su tiempo, este juego de tiros era el no va más de la tecnología. Proyecta la imagen de un avión que siempre dibuja ochos en el aire. Debes dispararle con un par de balas que vuelan hacia el centro de la pantalla. Como puedes comprobar, sensación de realismo a tope.


United States Patent [19]
Yokoi
[11] 4,268,03
[45] May 19, 198

[54] SHOOTING GAME APPARATUS
[75] Inventor: Gunpei Yokoi, Kyoto, Japan
[73] Assignee: Nintendo Company Limited, Kyoto, Japan
[21] Appl. No.: 23,893
[22] Filed: Mar. 26, 1979
[30] Foreign Application Priority Data
Apr. 20, 1978 [JP] Japan 53-047325
Apr. 20, 1978 [JP] Japan 53-047326
Apr. 29, 1978 [JP] Japan 53-051869
Apr. 29, 1978 [JP] Japan .... 53-059077[U]
[51] Int. Cl. A63F 9/02
[52] U.S. Cl. 273/316
[58] Field of Search 273/101.1, 101.2, 316
[56] References Cited
U.S. PATENT DOCUMENTS
3,635,477 1/1972 Ochi 273/101.2
3,790,172 2/1974 Nakamura 273/101.2
3,904,204 9/1975 Yokoi 273/101.1
3,990,704 11/1976 Meyer et al. .... 273/101.
FOREIGN PATENT DOCUMENTS
482171 12/1975 U.S.S.R. 273/101.2
Primary Examiner—Anton O. Oechsle
Attorney, Agent, or Firm—Koda and Androlia
[57] ABSTRACT
A shooting game apparatus to project a target and a pair of bullets on a screen. Upon firing a gun, a pair of bullets will move on the screen toward the target giving a feeling of real air fights. The apparatus comprises a housing, a light source disposed in the house, a pair of bullet forming units placed in the sides of said light source in a symmetrical fashion including a bullet slit, a mirror and a lense, said units being rotatable around said light source in said housing, and a means for driving said units rotating around said light source, whereby a pair of bullets are projected and moved on a screen in a symmetrical fashion.
3 Claims, 21 Drawing Figures

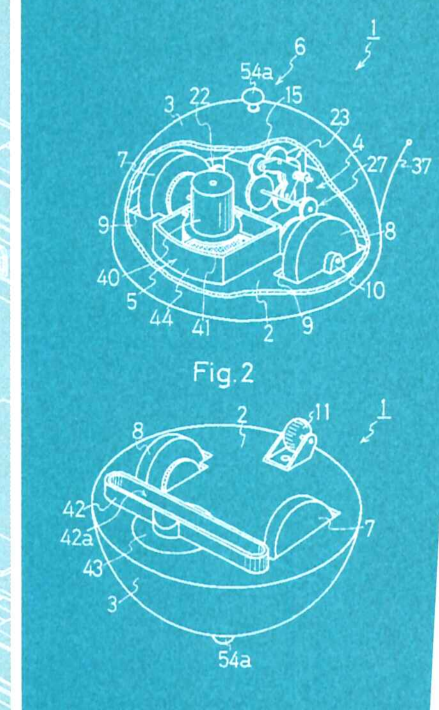




ROBOT BAILARÍN

Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1985

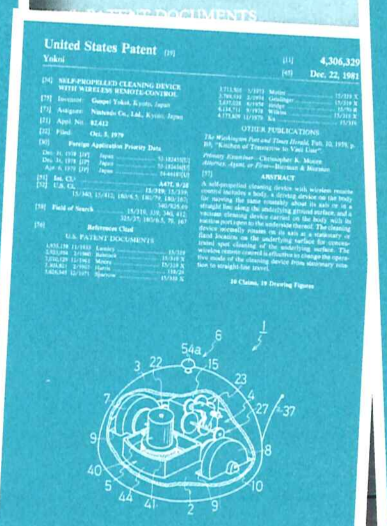
El robot de Gunpei analiza las señales rítmicas de la música y se mueve siguiendo el ritmo. Es una especie de versión sofisticada de esas flores que se balancean con la música. El proyecto no siguió adelante, ya que Nintendo prefirió arriesgarse con el ROB Robot, un armatoste que venía con las primeras NES y que fue un auténtico fiasco.

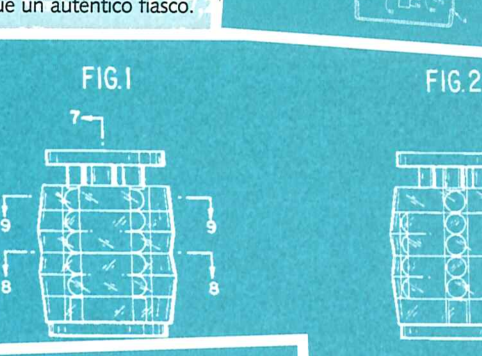


ROBO-ASPIRADOR

Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1978

Electrolux mostró la "primera" aspiradora robótica en 1997. Sin embargo, esta patente de Nintendo data del año 1978. Se controla por radio, ya que la tecnología disponible en la época era limitada, y no se conocían los sensores de proximidad ni las computadoras con capacidad de actuación autónoma.


United States Patent [19]
Yokoi
[11] 4,306,329
[45] Dec. 22, 1981
[54] SELF-PROPELLED CLEANING DEVICE WITH WIRELESS REMOTE-CONTROL



PUZZLE ROTATIVO

Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1980

El Cubo Rubik se convirtió en la quintaesencia de los puzzles. Inspiró una docena de libros de soluciones, una canción de éxito y un montón de competiciones. El Tubo de Gunpei no gozó de tanta popularidad, ya que el mercado estaba saturado con millones de imitaciones baratas del cubo de Rubik.

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Gamecube sí

Soy un nintendero desde la época de los Game and Watch y, como tal, tengo todos vuestros números. Y aparte de nintendero también soy un Mackero, sí uno de esos locos que usa esos ordenadores tan raros y de colores con ratones de un solo botón. Además, a mucha honra, aunque ahora lo de no tener un PC con Windows o una PlayStation sea ser más raro que un perro verde. Para mí la historia de Apple y Nintendo, aunque a muchos kilómetros de distancia, es muy parecida. Apple creó el primer sistema operativo con una interfaz visual (y que fue más tarde copiado por un tal Bill Gates) y las aplicaciones más potentes. Sin embargo, los altos costes de estos cacharros precipitaron a la empresa a una crisis de la que todavía está saliendo, entre otras cosas gracias al iMac (el ordenador agüevao de colorines que tanto aparece en la tele). Por otro lado, Nintendo siempre ha estado en la vanguardia de los videojuegos, muy por delante de la competencia y con gran éxito hasta la incursión de Sony en el mundo de los videojuegos. Con grandes campañas de publicidad y, sobre todo (por lo menos en España), por la posibilidad de hacerte con una copia ilegal de Tomb Raider (ese montón de píxeles, que parece más un virus que un juego) por menos de lo que cuesta vuestra revista, la PSX eclipsó a la N64, que para mí ha tenido los mejores juegos, con mucha diferencia.
Ahora Apple en su resurrección ha construido uno de los ordenadores más potentes del mercado, llamado Cube (sí, también es cuadrado y pequeño, toda una monada) con un procesador PowerPC G4, y cuál iba a ser mi sorpresa, Nintendo va a sacar una superconsola que será cuadradita y pequeña, y se llamará GameCube. Pero es que además también incorporará un Procesador de IBM PowerPC. ¿Os parece simple casualidad? ¿Serán Steve Jobs (fundador de Apple y para mí el Miyamoto de los ordenadores) y Miyamoto primos?¿De qué planeta proceden? ¿Tenéis el teléfono de Mulder?
Bueno todo este rollo era para preguntar si el procesador Gekko de la GameCube será equivalente a un G3 o a un G4 de los Macintosh.
P.D: Viendo lo que ha hecho Rare con Perfect Dark en la N64, no duermo pensando cómo será el Perfect Dark II de la Gamecube. ¿Os importaría preguntarle al profesor Vainilla si es bueno jugar a la PlayStation para conciliar el sueño?
MikeLeRoy, e-mail

Nos ha gustado mucho tu comparación entre Macintosh y Nintendo, pues ciertamente tienen mucho en común. Tanto un caso como el otro son ideales para la aplicación del refrán "unos cardan la lana y otros se llevan la fama". Nintendo y Mac han demostrado tener un espíritu innovador (aún lo mantienen) que les ha llevado a la creación de auténticas evoluciones (léase el reportaje Catálogo de Inventos unas páginas atrás para más detalles) en sus respectivos campos que más tarde han sido copiadas por otras compañías. Sin embargo, han cojeado en otro aspecto: la

Franc Manson nos vuelve a llevar a las tinieblas con sus fantásticos dibujos de Shadowman.

TÚ Y LA GAMECUBE

Este mes tenemos un caso especial. KaKaRoTT nos manda, vía mail, un completo estudio del nuevo mando de la Gamecube. Muchos de vosotros os habéis quejado en vuestras cartas de la ausencia del gatillo Z en la parte central, del desplazamiento del stick analógico...

Pues bien, KaKaRoTT ha resuelto todos los problemas que podían haber con el nuevo diseño del mando de la Gamecube. Es más, ha creado tres distintos basados en las tres consolas de 'gran cilindrada' en el mercado: la N64, la PlayStation y la Dreamcast. Sin duda, si Nintendo sacase al mercado su mando con estas tres opciones, los usuarios de Gamecube no tendrían problema para adaptarse a su nuevo mando, pues podrían escoger el que más se pareciese al de su antigua consola.

Modelo Cube 64



Modelo Play Cube



Modelo Dream Cube

CUENTA

GALERÍA DE FAMOSOS NINTENDEROS

Este mes es el turno de... LOS CÓMICS

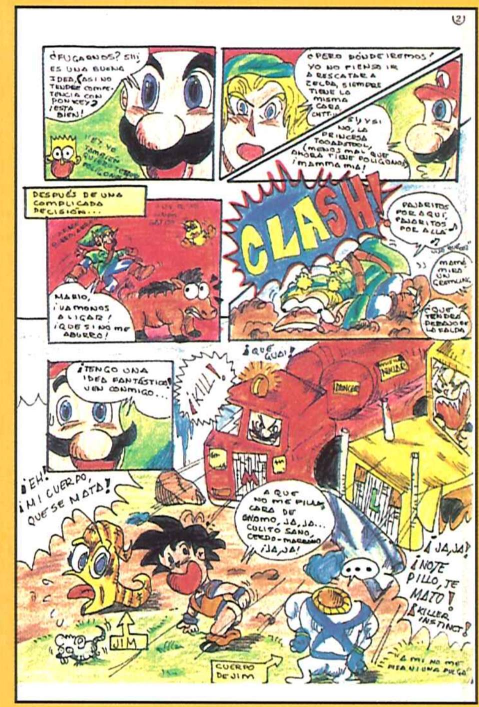
Nos encanta la acogida que ha tenido entre vosotros nuestra sección de dibujos y cómics. El mes pasado publicamos la primera de vuestras maravillosas historias particulares sobre los personajes Nintendo.

Bien, este mes volvemos a la carga con un cómic de Santiago Moreno, de Valencia, el cual, debido a su extensión, os presentaremos en dos entregas. En este caso los protas son Link y Mario, aunque vistos de nuevo desde una perspectiva mucho más cómica que la que tienen en sus juegos. El mes que viene, el desenlace de la historieta...

Por supuesto, no dejes de enviarnos dibujos y cómics. Aparecerán publicados antes de lo que esperas.

LA FUGA DE LINK Y MARIO

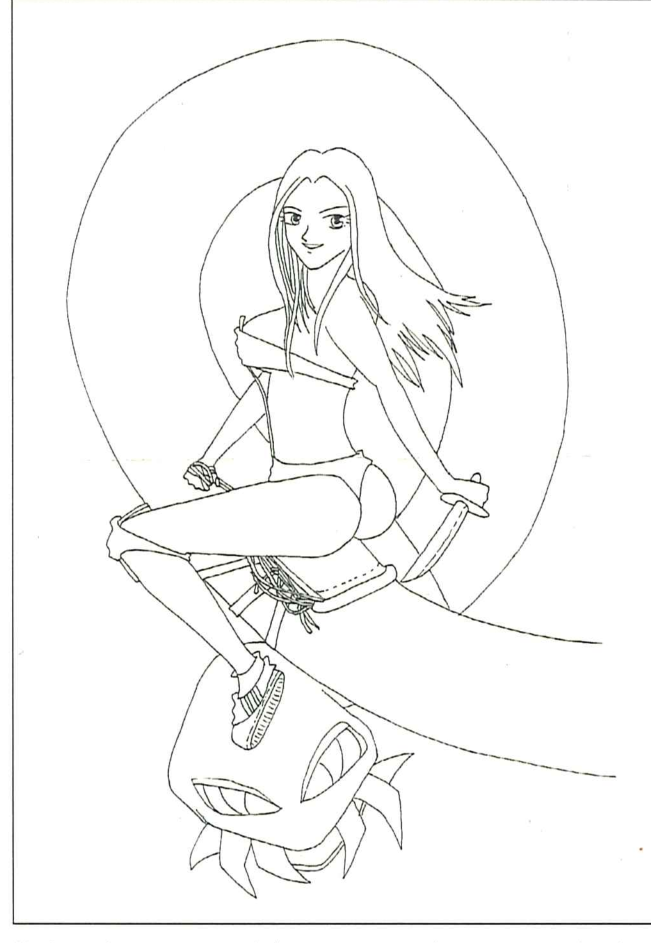






CONTINUARÁ...

CUENTA



Nadie puede negar que una de las cosas que más le gustan a Juan Antonio Cortés, de Córdoba, es dibujar chicas sexys.

comercialización, cosa que sí llevan a la práctica a las mil maravillas Sony y Windows, sus directos competidores, los cuales han sido capaces de llevar su producto a casi todas las casas y, además, hacer sombra a los verdaderos estandartes, Nintendo y Mac.
Volviendo a la cuestión principal que planteabas, debes saber que el procesador Gekko de la Gamecube no equivaldrá, directamente, ni al G3 ni al G4 de Macintosh, aunque se encuentra más próximo a este último. El procesador del G3 puede funcionar a 233 o a 266 MHz y el del G4, a 450MHz. Pues bien, el de Gamecube será a 405MHz. Teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece la nueva creación de Mac, podemos estar más que seguros de que, con un procesador de estas características, todo tendrá unos gráficos formidables en Gamecube.
Por último, hemos remitido tu caso al Doctor Vainilla, quien, a regañadientes, nos ha dado esta respuesta: "Si este chico quiere dormir como un tronco, lo más indicado es que eche unas partiditas a cualquier jueguezillo para PlayStation. Pero cuidado con los efectos secundarios: demencia senil precoz, cretinismo y wervenización (véase Cuenta, Cuenta del número 17)".

Gamecube no

Hola, gente de M64. Os escribo por varias razones. Primero, para felicitaros por la revista y, segundo, para contar algo que me gustaría compartir con todos.
Veréis, se trata de la Gamecube: me está defraudando bastante lo que se está hablando acerca de ella. Soy un seguidor de Nintendo desde hace años. Tengo la N64 y tuve la GB y la SNES. Puedo presumir de tener una treintena de juegos para N64, entre los que se encuentran auténticas joyas.
La cuestión es que esperaba con ansiedad noticias de la Gamecube, pero ahora que las tengo, cada día lo veo peor:
1. ¿Cómo que Mini DVD? Yo quiero ver películas DVD.
2. La PS2 tendrá funciones de PC. Imaginaos: Internet, impresión de documentos... Eso es sacarle partido.
3. La PS2 ya está aquí. Nintendo siempre se retrasa en sus lanzamientos, da igual si es la nueva consola o la enésima entrega de Mario.
4. Y, aunque sea una chorrada, ¡mira que es fea la Gamecube!
Como veréis, no todos lo vemos color de rosa con la GC. Ahora los Playstationeros nos vacilarán y, encima, con razón.
En fin, estoy muy decepcionado.
José Luis Vich, Mallorca

1. Como ya aclaramos en el último Cuenta, Cuenta, el motivo por el que Nintendo ha optado por el Mini DVD es el abaratamiento de costes y la lucha contra la piratería. La PS2 es carísima y, si se trata de ver películas DVD, no es precisamente la mejor elección, pues la calidad de imagen que ofrece no puede competir con la de reproductores de DVD de alta gama. Además, por el precio de un vídeo normal (por supuesto, mucho menos de las 74.900 pelas que cuesta la Play2) puedes conseguir hoy mismo un reproductor de DVD para tu televisión o bien uno para tu ordenador, y reservar lo que te ahorres para la Gamecube.
2. ¡Y la Gamecube! La Play2 salió al mercado japonés (y ha salido al español) SIN posibilidad de conexión a la Red y es ahora, al darse cuenta del patinazo, que están investigando en la incorporación de un sistema que lo permita. La Gamecube, en cambio, nace con otra idea y sus creadores están promoviendo ya la posibilidad de jugar en red, por lo que estamos seguros de que la conexión a Internet será algo fundamental en la Gamecube.
3. En efecto, la Play2 ya está aquí. Sin embargo, el nuevo disco de Manolo Escobar también está aquí y muchos preferirán esperar al nuevo de Manolo García. De cualquier modo, tienes toda la razón: Nintendo siente una pasión absolutamente criminal por los retrasos. Si no se espabila esta vez, lo va a pagar muy caro.
4. A nosotros nos chifla. Sobre gustos...

Maltrato televisivo

Queridos colaboradores de M64, quería haceros un par de preguntas, pero primero os quiero exponer algo. No sé si conocéis un programa de un canal digital llamado DOF6. En ese programa se analiza la actualidad videojueguil, se muestran juegos y se ofrecen trucos, entre otras cosas. En ese programa, a la compañía Nintendo y a sus usuarios (tanto de GB como de N64) se nos falta al respeto de todas las maneras posibles. En todo el tiempo que llevo viendo el programa sólo han hecho análisis de dos juegos de N64: GoldenEye y Perfect Dark, y su duración fue de cinco minutos, muy por debajo de la habitual. Y en cuanto al resto del programa, los juegos de Nintendo sólo salen en unas listas en las que dicen que los mejores juegos de N64 son (ahora me entero) Pokémon Snap, Perfect Dark y Ridge Racer 64. ¿Qué pasa con GoldenEye, JFG, NBA Courtside, ISS '98, Ocarina of Time... ¿Por qué esa manía de alabar juegos como Chase the Express o Siphon Philter cuando lo único bueno que tienen son las intros? Y lo mismo pasa con otro programa llamado Intros Database. En él aparecen juegos y se muestran imágenes y la intro. Pues bien, no sólo el 97% de los juegos que salen no son de N64, sino que la última vez que salió un juego de N64 fue DK, y durante dos minutos salió Donkey dando vueltas a un árbol.

CUENTA

¿Por qué a los usuarios de N64 se nos margina y ridiculiza de esa forma?
Y ahora las preguntas:
1. He oído que la Gamecube saldrá en el 2002. ¿Es eso cierto?
2. ¿Tan mala es la banda sonora del juego de los Blues Brothers? Soy un fan confeso de los Blues, y se me hace difícil pensar que un juego con música Blues y R&B de fondo sea malo.
Elwood, Barcelona

De nuevo, el desprecio hacia los juegos de N64 vuelve a ser motivo de controversia. Aunque parezca injusto, detrás de los comentarios que se hacen sobre videojuegos en este tipo de programas, así como en las revistas y otras publicaciones, hay un criterio crítico que valora el juego, pero también hay un criterio comercial. Que de un juego se hable mucho o poco no depende sólo de que sea bueno, sino también del equipo de comerciales que hay tras él, moviendo el juego de un sitio a otro, así como del presupuesto de marketing, publicidad y gastos de representación. En este sentido, las arcas de Sony PlayStation no tienen fondo a la hora de predisponer favorablemente a los medios de comunicación. Además, todo en televisión está regido por los niveles de audiencia y hay que reconocer que el público poseedor de una Play multiplica al de poseedores de N64. Y eso enlaza con la cuestión anterior: ante un público mayor, el esfuerzo comercial se intensifica, lo que resulta en una presencia sobredimensionada del líder en los medios de comunicación.
1. Aunque en nuestro reportaje del número 35 barajábamos la posibilidad de que la NGC fuera a aparecer en el 2002, las últimas noticias adelantan el lanzamiento a finales de 2001.
2. La N64 es capaz de reproducir efectos sonoros de calidad a la perfección, pero cuando se trata de música, lo mejor son los equipos preparados al efecto. Si de verdad eres fan de los Blues Brothers, disfruta de ellos en su formato musical original.

Parece que, después del ajetreo de Perfect Dark, Joanna se ha tomado unas vacaciones a lo vigilante de la playa. El dibujo es de Carlos Llanos, de Madrid.

Preguntas sin respuestas

Hola, lectores, redactores, colaboradores y todos los que, de alguna forma, tenéis algo que ver con Magazine 64. Tengo unas cuantas preguntas que haceros:
1. Si Daikatana y Tarzan son tan malos (de eso no hay duda), ¿por qué se encuentran entre los 10 más vendidos?
2. ¿Por qué Mario (que es todo un ejemplo a seguir) no se cambia nunca de ropa? ¿Por qué no resuelve sus problemas con Bowser en los tribunales? O es que, en realidad, obliga a Bowser a que rapte a la princesa...
3. Si Link durmió siete años en el templo del tiempo, ¿dónde está su barba? ¿Y su ropa mugrienta? ¿Y su ropa nueve tallas menos?
4. ¿Por qué Banjo me parece tan simpático si todo lo que sabe hablar son balbuceos y Don Pimpón de Barrio Sésamo me daba tanto miedo?
Saludos a todos
Samuel Villafranca, Madrid

¿Por qué Espinete se ponía bañador para ir a la playa si el resto del día iba en pelotas? ¿Por qué los patitos de goma son amarillos si no hay patos amarillos en la vida real? ¿Por qué el dire se empeña en desmentir que usa peluquín? La vida está llena de preguntas sin respuesta y, a veces, es mejor que sigan así.

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: m64@esdecir.com
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!

Descubierto un nuevo Pokémilagro en Barcelona.

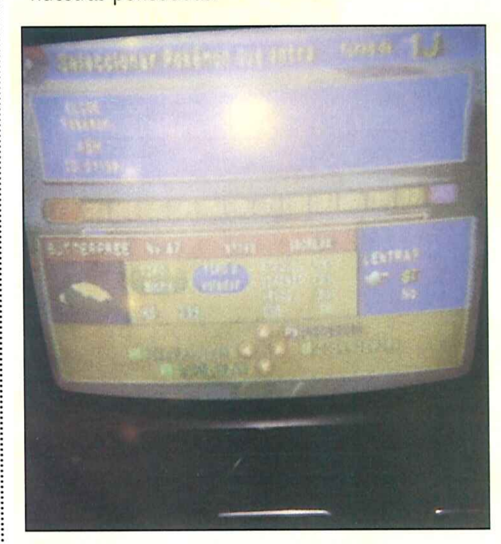
El mes pasado, en nuestra sección Cuenta, Cuenta, te presentamos el pokécaso de Juan Antonio Cortés, de Córdoba, y su Pokémon mutante.

Pues bien, parece ser que el fenómeno pokémilagro se está extendiendo y este mes hemos topado con uno nuevo. El caso nos llega directamente desde Barcelona y nos lo narra Carlos, su descubridor:

"Os escribo para enseñaros mi Butterfree obeso. No sé cómo lo conseguí y me quedé flipao cuando lo vi. Yo me dedico a cazar Pokémon raros de Pika Copa a los que llamo 'engendros', aunque este Butterfree no pertenece a ese campeonato."

Parece que la mutación no afecta para nada a la capacidad luchadora del Pokémon, pero aun así se trata de un caso muy curioso.

A este paso, vamos a tener que acabar llamando a Mulder y Scully para que resuelvan nuestras pokédudas.



En esta foto puedes ver el aspecto tan extraño de este Butterfree. No le sientan mal esos quilitos.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. PERFECT DARK
3. SUPER MARIO 64
4. DONKEY KONG 64
5. TUROK 2
6. GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.490 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9

Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS

83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BLUES BROTHERS
59% 2 — Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 35

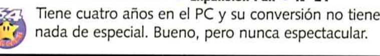
Plataformas con un manejo torpón y falto de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el *Bust-A-Move* de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER

86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING

90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS
88% 4 — Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Nº 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64

85% 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

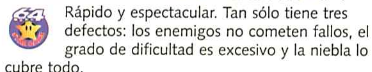
DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 — NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1
Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2
EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F-1 WORLD GRAND PRIX
91% 5
Nintendo ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2
91% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64
94% 4
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4
Hasbro ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14
Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4
Konami ● 7.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17
Goemon vuelve a sus origenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistycal Ninja*.

GOLDENEYE
94% 5
Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64
86% 4
Infogrames ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7
Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS
73% 3
Virgin ● 9.990 ● 1 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Nº 36
Un interesante clon de *Zelda*, aunque no sorprenderá a los expertos en Link.

HYBRID HEAVEN
88% 4
Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4
Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29
Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
86% 4
Konami ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64
92% 4
Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98
94% 5
Konami ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10
Una versión mejorada del mejor simulador de futbol. Imprescindible

ISS 2000
90% 4
Konami ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Rum. Pack ● Nº 35

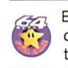
La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI
94% 5
Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE
88% 3
Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA
99% 5
Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGO RACERS
75% 3
Lego Media ● 9.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 35
Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS
90% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1
96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3
EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF
91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1
Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5
Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17
Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4
Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● C. Pak ● R. Pak ● Exp Pack. ● Nº 35
Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS

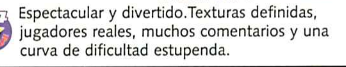
91% 5
Nintendo ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● R. Pak ● Tran. Pak ● Nº 36
Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho jugo.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4
Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

MISCHIEF MAKERS
90% 3
Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX
89% 4
Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17
No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
95% 4
Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

92% 5
Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 7
Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

AMOS DEL ASFALTO

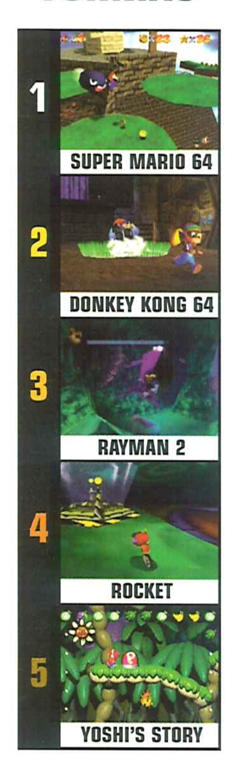


1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

GO! GO!

64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



NBA IN THE ZONE 2000
69% 3 Konami ● 10.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33
Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM '99
83% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5
Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000
85% 4 Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98
89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2
Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE
84% 4 Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK
83% 4 Virgin ● 1-4 jugad. ● Controller pak ● Rumble Pak ● Nº 30
Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF
84% 4 Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28
Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK
97% 5 Rare ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Controler Pak ● Rumble Pak ● Expansión Pak ● Nº 31

El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKéMON SNAP

84% 4 Nintendo ● 8.990 ptas. ● 1 jugador ● Nº 34
Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKéMON STADIUM

90% 5 Nintendo ● 12.990 ptas. ● 1-4 ● En cart. ● Tran. pak ● Rum. pak ● Nº 30
Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II
91% 4 Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX

89% 4 Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25
Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2

90% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24
Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE
82% 3 Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26
Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2

95% 5 Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26
Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Cont. Pak ● Nº 29
Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS
85% 4 Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 25
El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20
Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2
La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

93% 4 Midway ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 36
Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN

95% 5 Acclaim ● 10.490 ● 1 jug. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Expansion Pak ● Nº 22
Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4
A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK
82% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25
Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27
Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS
73% 3 Proein ● 11.490 ptas. ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 33
Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20
Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1
El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25
Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS
84% 3 Infogrames ● 10.990 ● 1 jugad. ● En Cart. ● Nº 33
Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22
Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
86% 4 Proein ● 11.990 ptas. ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● Nº 30 ● Controller pak
Simulador de *skateboard* muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 Spaco ● 5.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13
Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2

92% 5 Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak
Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1
A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Cont. Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch.*

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



86% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99



94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



93% 5 Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY



86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

Juego	Datos	Nota	Estrellas
40 WINKS	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 25	78%	3
A BUG'S LIFE	Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Nº 27	60%	3
AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
ALL STAR BASEBALL	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 9 ● 9.490	84%	3
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
BUCK BUMBLE	Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 8.490	72%	2
BUST A MOVE	Acclaim ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 8.990	72%	2
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
CIBER TIGER	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11	73%	3
CHOPPER ATTACK	EA ● 1 jugad. ● Nº 11 ● Nº 8.990	82%	3
DAIKATANA	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 30	69%	3
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
DISNEY'S TARZAN	Proein ● 1 jugad. ● Nº 29	45%	1
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
EARTHWORM JIM 3D	Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Nº 25	78%	2
F1 POLE POSITION	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 7.990	81%	1
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 29	60%	2
KNOCKOUT KINGS	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 25 ● 9.990 ptas.	82%	3
MACE: THE DARK AGE	NSC ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 10.990 ptas.	81%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MISSION IMPOSIBLE	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 10 ● 7.490 ptas.	84%	3
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MORTAL KOMBAT 4	NSC/GT ● 1-2 jugad. ● Nº 11 ● 10.990 ptas.	84%	4
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
NBA PRO'98	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 5 ● 4.990 ptas.	82%	2
NHL BREAKAWAY'98	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 4 ● 8.990 ptas.	84%	3
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
RAMPAGE 2	Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
RAKUGA KIDS	Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Nº 14	80%	4
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
ROBOTRON 64	NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Nº 9	80%	2
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jug. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
SPACESTATION SILICON VALLEY	TAKE 2 ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 9.490 ptas.	83%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TONIC TROUBLE	Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Nº 23	80%	3
TOP GEAR HYPERBIKE	Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 33	66%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 29	63%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO	T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3
WCW VS NWO	Konami ● 1-4 jugad. ● Nº 6 ● Nº 8.990	82%	3
WETRIX	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 6 ● 4.990	81%	3

DE TIROS LARGOS

1. PERFECT DARK
2. GOLDENEYE 007
3. TUROK 2
4. FORSAKEN 64
5. ROGUE SQUADRON



Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago:

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....N.°: ....
Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta:..

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64

EL HORÓSCOPO DE ZELDA

ARIES
20 de marzo – 19 de abril



"Beeenos días. Soy la oveja explosiva de Worms Armageddon. ¿Y qué es lo que vaticino? Colegas de España, volved vuestros entrenados ojos a los cielos. ¡Auguro una lluvia de lanas incendiarias que caerá sobre vuestro tarro ibérico! ¿Qué gracia, no? Cuidaos."

TAURO
20 de abril – 20 de mayo



"MMRRAARRGHH. ¡Te habla el ciberdemonio de Doom 64! ¡Raaaaggggr! Arck ummmmfff feliz conjunción de elementos astrales. Roujjjjjrrrrrmgh en cuanto a los asuntos de dinero rrrrorrrrrr jjjjj gajjjj ve a donde el corazón te lleve."

LEO
23 de julio – 22 de agosto



"¡Miaooo! Oye, yo creía que era un león. Bueno, vale, cállate. Tu vida social va a tomar un giro fascinante. Vas a encontrar a dos... personas nada fiables. Un hombre y una mujer. ¿Qué? ¿Que no te gusta? En la versión japonesa soy un filósofo, y no la mascota de los malos de turno."

VIRGO
23 de agosto – 22 de septiembre



"¡Hola! Oye, creo que este mes vas a tener que tomar una gran decisión financiera. ¡Pero no te comprometas enseguida! Un momento... ahora vuelvo. Lo malo de estos castillos tan grandes es que los servicios siempre se embozan. Qué bien que tengo un amigo fontanero, ¿verdad?"

Querida Zelda,
En las predicciones de septiembre dijiste que un hombre de rojo me causaría problemas en mi vida profesional. Imagina mi estupor al ver que Trent Easton, directivo de NSA, se coligaba con extraterrestres militantes para capturar al presidente norteamericano. Gracias, Zelda. ¡Te lo debo todo!
Joanna, Chicago

TE PAGAMOS





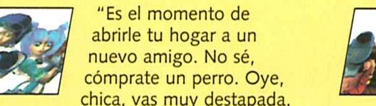
si nos cuentas en una carta cómo el HORÓSCOPO DE ZELDA acertó lo que pasaría en tu vida.
Escribe a: El Horóscopo de Zelda; Castillo de Hyrule; frente al mercado, subiendo; Hyrule.

GÉMINIS
21 de mayo – 20 de junio



"Es el momento de abrirle tu hogar a un nuevo amigo. No sé, cómprate un perro. Oye, chica, vas muy destapada, y encima eres guapa. ¿Sabes lo que te quedaría bien? Una minifalda aún más mini. Acabarías con todos tus enemigos."

LIBRA
23 de septiembre – 22 de octubre



"Larga vida al rey, colega... ha llegado Duke Nukem. Oye, tío, yo no sé tú, pero yo no me creo esta chorrada de la astrología. De las estrellas vienen los aliens, y punto. ¿Que por qué soy Libra? Pues porque la balanza representa la justicia. Eso es todo."

SAGITARIO
22 de noviembre – 21 de diciembre



¡Hola, amigos! Las estrellas os preparan algo muy especial. Algo muy misterioso ocurre en los cielos. No sabría explicarlo, pero la Luna parece cada vez más grande... ¡y que no os confunda algún doble robótico que adopte vuestra forma!"

ACUARIO
21 de enero – 18 de febrero



"Eh, me llamo Jabu Jabu, señor de todos los elementos acuáticos... como por ejemplo, del agua. Y a veces, también del hielo. Vas a pasar un mes raro con un villano blindado que te contagiará su afición a devorar princesas algo pez. Recuerda: mejor conmigo que contra mí."

CÁNCER
21 de junio – 22 de julio



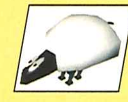
"Mu buenaaas. Aquí Nipper de Banjo-Kazooie. Que la vida es como ir a la playa, tío, no lo olvides. Hay que ponerse contento, volverse un poco loco, como yo. Sólo un problema: esos celos malsanos. Por eso sueñas con pajaritos que te picotean los ojos. Venga, no te lo tomes tan en serio."

ESCORPIO
23 de octubre – 21 de noviembre



"¡Hola, chiquita! Soy tu amigo el Escorpión Gigante y vengo del Salvaje Oeste de Duke Nukem Zero Hour. ¡Yepaaa! Este mes no podrás ir de compras, porque llevarás tantas armas en las pinzas que no pasarás por la puerta. Bueno, que vaya bien..."

CAPRICORNIO
22 de diciembre – 20 de enero



"Hola, yo soy Flossy, la oveja de Spacestation Silicon Valley. ¿Y qué si no soy una cabra? Andaos con cuidado este mes, porque seguramente ocurrirá algo inesperado. Acordaos de lo que sucedió el mes pasado. Un cretino y su robot chocaron su nave contra mi amado. Desgraciados mata-ovejas..."

PISCIS
19 de febrero – 19 de marzo



"¡Saludos, amante de la astrología! Este mes te debes de sentir como un inútil. Como si sólo estuvieras de adorno en una pecera... esto... vaya, que tienes las estrellas atravesadas y te sientes como pez fuera del agua. ¡Ja, ja! ¡Yo me mondo! ¡Como un pez!"

¡FELICES VACACIONES!



¡Ven conmigo! ¡Será divertido!

¡G5 S.A. se enorgullece de presentar sus nuevas y magníficas instalaciones! Hace años, los Skedar, nobles y equivocados guerreros, vinieron aquí para entregarse a la meditación. ¡Ahora también puedes venir tú, con nuestras guías locales seleccionadas! Puedes admirar la belleza del alba frente al antiguo santuario de Mmraar. ¡O explorar las criptas donde se alojó un ejército secreto! Y los niños se lo pasarán muy bien en nuestro encantador zoo infantil "Pequeños Skedar".
Relájate y túmbate al sol en la serenidad de estos lugares históricos. G5 S.A. te promete una experiencia inolvidable.

Póliza de seguros especial. Los niños deben ir con guantes de cuero suministrados en "Pequeños Skedar". Se expulsará a los visitantes que causen destrozos. No se toleran proposiciones deshonestas a los guías.





MAGAZINE
64